

POR SÓLO 2,99€
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nintendo Acción
Nº 225 - AGOSTO 2011
Canarias 3,14 €
INFORME
MGS
SNAKE EATER
contra sus rivales en 3DS
AVANCES
Shinobi 3D
FIFA 12
Skylanders
Starfox 64 3D
REPORTAJE
Wii U
Todas las claves y 11 juegos nuevos
NOVEDADES
R.E. Mercenaries
Solatorobo
Wii Play Motion
One Piece
EN AGOSTO, SOLO PARA Wii
Xenoblade
Con él nace una nueva leyenda en los RPG
GRATIS SUPLEMENTO DOBLE
Guía Dragon Quest VI + Revista Pokémon
GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
DRAGON QUEST VI
Realms of Revelation
Cómo vencer a los jefes finales
Los secretos de los héroes
Consigue las 100 minimedallas
REVISTA Pokémon
POKÉDEX 3D
Suplemento de Nintendo Acción nº 225


GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
RISE OF THE MANHUNTERS
¡VIDEOJUEGO YA A LA VENTA!
EN CINES 29 JULIO 2011
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
PS3
GRIPTONITE
GREEN LANTERN
LINTERNA VERDE
12
www.pegi.info
GREEN LANTERN: RISE OF THE MANHUNTERS software © 2011 Warner Bros. Entertainment. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
DC LOGO, GREEN LANTERN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
WARNER BROS. PICTURES

Bienvenidos Nintendo Acción

¿Vacaciones? ¡Ya volvemos!

Sigue mi blog en hobbynews.es

Este mes hay un montón de cosas nintenderas que me hacen ilusión, aparte de que me voy de vacaciones en unos días, claro. Aunque eso no sea muy nintendero... Por ejemplo me hace ilusión que todo el sector hable maravillas de **Wii U**; mejor aún, que sean los jefes de Activision y EA, compañías que han colaborado menos (que otras) en Wii y DS, pero que tienen por el mango la sartén de los megaéxitos, los que digan todas esas alabanzas. Lee el especial de preguntas y respuestas que hemos preparado en la revista sobre Wii U, y tú también saldrás de dudas, como ellos.

Me hace ilusión la forma con que los **Pokéxpertos**, los grandes entrenadores de todas las edades, continúan compitiendo en los torneos de Pokémon con la ilusión y el entusiasmo del que se juega la Champions League. Lo de entrenadores les va al pelo: saben de tácticas, juego en equipo, fe, trabajo psicológico y carisma. También de eso hablamos en N.A., de cómo fue el último campeonato celebrado aquí hace unos días.

Y me hace ilusión que llegue **septiembre**, porque estar de vacaciones es necesario (y más este año, que llevamos encima tantos juegos), pero volver sabiendo que en la mesa de la redacción me esperan un Starfox64 3D en su caja original, y una muestra del impresionante Xenoblade, que hemos decidido que sea la portada de este mes en homenaje al rol que mejor se cuece en Japón, y a la fortaleza aún firme de la Wii, volver así, como decía, es un lujo. Y sólo lo sabemos apreciar los que, como a mi, os hacen ilusión tantas cosas nintenderas.

¡Feliz verano, cracks!

Juan Carlos García. Director



"Xenoblade Chronicles se me aparece después de verano, y me va a pillar con las pilas cargadas para jugar.



5 cosas que hemos hecho este mes...



1 En la presentación de **Transformers**, en la Puerta del Sol de Madrid, embobados por el maquinón que no dejaba de vigilar a Rubén.

2 Gustavo se ha enfrentado a más infectados que una vacuna del sarampión en **Mercenaries**.

3 Vernos una y otra vez vídeos, fotos, repasar declaraciones, cualquier cosa con tal de sacar a la luz toda la verdad sobre **Wii U**.

4 Fascinarnos con **Xenoblade Chronicles**, que nos tiene mantiene con un ojo en el calendario a ver si llega septiembre. Lo transmitimos en nuestra portada y también desder el reportaje interior.

5 Recibir en la redacción a la gente de Activision para jugar en exclusiva con el nuevo **Skylanders** para Wii.

El equipo de N.A. os saluda



Rubén Guzmán Asombrado con **Xenoblade**: es uno de los juegos de Wii más bonitos y profundos que he probado jamás.



Gustavo Acero El análisis de **RE: The Mercenaries 3D** me ha tenido demasiado tiempo pegado a los seres infectados.



Víctor Navarro Pues para no salirme mucho del guión, estoy jugando a... **Zelda Ocarina of Time 3D**. Y mola todo.



Jorge Puyol De 3DS ando con el Zelda. En DS alterno **Pokémon Negro** con **Ranger** por las guías de la revista.



Samuel González La eShop me ha devuelto uno de mis puzles favoritos: **GB Donkey Kong 1994**. ¡El abuelo de Mario vs Donkey!



Daniel Atienza Me he jugado **Dragon Quest VI** de arriba abajo, y me conozco de memoria todos sus rincones. Cuánta magia.



Bruno Louviers Estoy más que enganchado a **Solatorobo** y pasándome el Máster Quest de Ocarina, que es bien difícil.



Roberto J. R. Anderson Estoy explorando cada rincón de Hyrule en el gran **The Legend of Zelda:** Ocarina of Time 3D.

Sumario

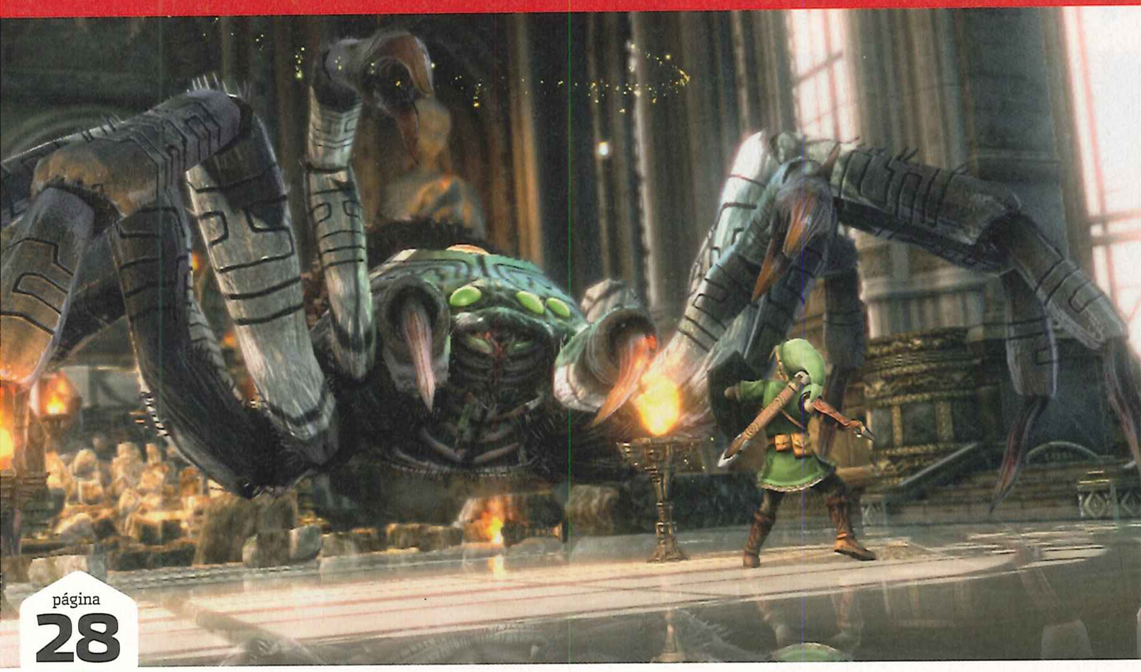


página 34

Xenoblade Chronicles es el RPG de moda. Ya hemos jugado con él y te contamos nuestras experiencias.

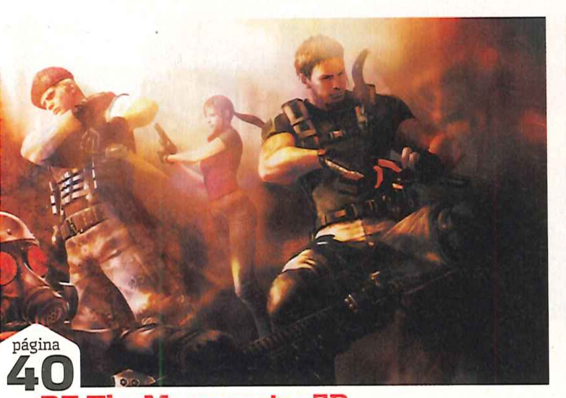


Todos los juegos de este mes...



página 28

Wii U es el "trending topic" del mundo consolero. Te descubrimos por qué será la consola del futuro.



página 40

RE The Mercenaries 3D ya tiene review.



página 44

Solatorobo nos ha impactado con sus imágenes.

SUPLEMENTO DOBLE

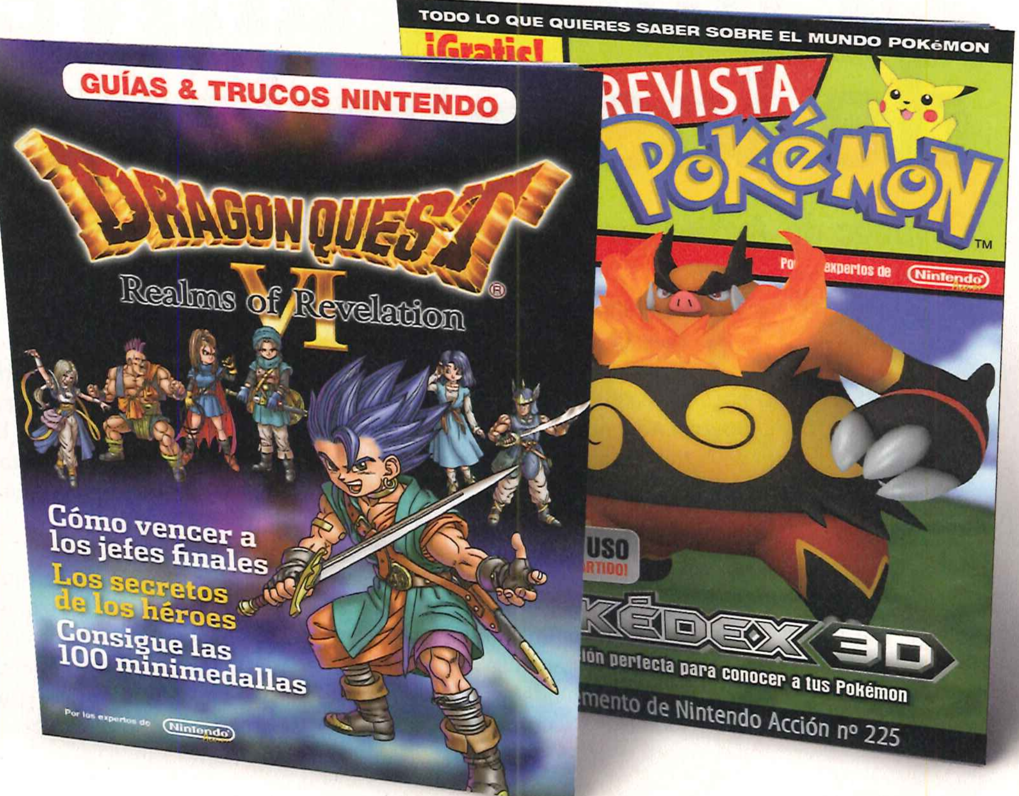
Guía Dragon Quest VI

Todas las claves para acabar con los jefes y localización de las 100 medallas.

Revista Pokémon

Con la 4ª entrega de la guía Blanco y Negro, y la 7ª guía de Pokémon Ranger.





Wii

El nuevo universo de los Skylanders



El famoso dragón Spyro será uno de los 32 Skylanders. Su elemento será la magia.

El juego de Activison conectará la Wii y 32 mascotas de juguete.



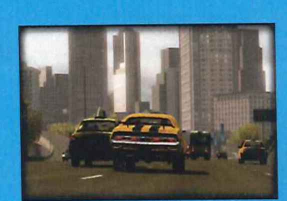
Este otoño...
Activision lanzará el juego más un periférico llamado Portal, que lo conectará a la Wii, y tres muñecos. Después, podrás hacerte con la colección entera.

Todo niño ha soñado alguna vez que sus juguetes cobran vida. Pues bien, ese milagro va a hacerse realidad gracias **Skylanders Spyro's Adventure**, la nueva aventura de Activision para Wii que vendrá acompañada de una colección de muñecos... y un periférico, **el Portal**, que permite "transportar" esos muñecos al juego.

El Maestro del Portal

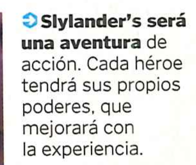
Te vamos a contar una bonita historia. Un malvado mago llamado Kaos ha conquistado el mundo expulsado a sus defensores, los valientes Skylanders, convirtiéndoles en muñecos. Y nuestro papel como "Maestros del portal" será trasladarlos de nuevo a su mundo para que luchen contra Kaos. En **el pack del juego se incluirán tres de estos muñecos y el Portal**, un periférico que conectaremos a la Wii mediante conector USB inalámbrico. Bastará con poner a uno de nuestros Skylanders sobre él para que este aparezca instantáneamente en el juego y podamos manejarle. Y, en cualquier momento **podremos cambiar el muñeco por otro** para jugar con




pág 8 **Driver por dos**
Un mítico de las persecuciones de coches que tras el verano sorprenderá en Wii y 3DS.


pág 10 **Starfox 64 3D**
Tus héroes galácticos favoritos vuelven a 3DS en una aventura apoteósica.

pág 14 **Torneo Pokémon**
Los mejores entrenadores de España se dieron cita en el 2º campeonato de España. Así fue.
pág 22 **El Buzón**
Un lugar donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

Slylander's será una aventura de acción. Cada héroe tendrá sus propios poderes, que mejorará con la experiencia.



Luchar con armas blancas, disparar con armas de fuego, usar poderes mágicos... cada personaje combate de manera distinta. ¿Qué estilo prefieres?

¡Más de 30 héroes!

Los Skylanders no serán sólo los tres que vendrán en el pack del juego. Activisión lanzará una colección de 32 muñecos que se venderán por separado, y todos servirán para jugar en Wii.



En el modo Versus nos las veremos contra un amigo en escenarios llenos de trampas y peligros.

otro protagonista. O incluso **colocar dos muñecos** a la vez sobre el portal y jugar la aventura a dobles. Por opciones no va a quedar, amigos.

Muñecos coleccionables

Los Skylanders no serán sólo los tres incluidos en el pack. Activision lanzará **32 muñecos** que se venderán por separado y cada uno tendrá sus habilidades. Por ejemplo, **el dragón Spyro** lanzará fuego o se enroscará como una bola en el juego; **Trigger Happy** dispondrá de un par de pistolas con las que acabar con los malos a distancia; **Eruptor** explorará como un volcán arrasando a los malos cercanos... Habrá **8 tipos de personajes**: tierra, arte, agua, fuego, vida, ultratumba, magia y tecnología. Y zonas ocultas que solo podremos visitar con un personaje de una clase concreta. Pero lo mejor será que los Skylanders mejorarán con la experiencia, ganando nuevas **habilidades que se guardarán en la memoria del propio muñeco**, de manera que, si nos lo llevamos a jugar a casa de un amigo, conservemos todos sus poderes. Eso, y los modos **VS. para dos jugadores**, hacen que esperemos con ganas su lanzamiento en otoño.

El Portal del poder

El Portal se conectará a Wii por un disposivo USB inalámbrico. Colocaremos un muñeco sobre él (o dos para jugar a dobles)... ¡y aparecerán en el juego!





En todo momento podremos cambiar el muñeco para jugar con otro personaje.





En ambas versiones la conducción al límite, las explosiones y vivir fuera de la ley serán lo habitual.

Wii 3DS

Driver, vibrante acción y conducción temeraria

Driver vuelve por duplicado: San Francisco, en Wii; y Renegade, para 3DS.

Se acercan dos experiencias diferentes de conducción, dos nuevas vidas para **John Tanner**. En la de Wii, con el expolicía recuperándose de un accidente y con San Francisco sumido en el caos. Lo ha desarrollado el equipo del juego original, Ubisoft Reflections, incluirá **120 coches** licenciados, dispuestos a participar en increíbles persecuciones, en más de 300 kms. de red de carreteras que nos ofrecerán increíbles perspectivas de la ciudad.

Y no será para ti solo: habrá **19 modos multijugador** incluyendo online, split cooperativo y competitivo. Suma además 30 carreras challenge para probar tus habilidades, y la posibilidad de ganar dinero para comprar coches que luego podrás guardar en los garajes repartidos por toda la ciudad. Si te va el rollo, apunta 1 de septiembre.

En **Renegade** para 3DS, la acción nos lleva a Nueva York, con Tanner dispuesto a "limpiar" la ciudad, concretamente a quitarse de enmedio a 5 cabecillas de otras tantas organizaciones. Al volante de más de 50 coches nos prometen saltos por la ciudad, ataques a coches rivales, persecuciones... y todo en una Gran Manzana en 3D! Habrá 20 misiones ambientadas entre los sucesos de Driver 1 y 2, lo que supone 70 desafíos en los 7 modos de juegos previstos. La fecha oficial es tercer trimestre del año, nuestra apuesta, que también llegará en septiembre.

Driver San Francisco estará en septiembre en Wii, con más de 300 Km de redes de carreteras, 120 coches, y las mejores vistas de la ciudad.

Driver Renegade se ha diseñado para 3DS, su historia transcurre entre Driver 1 y 2, en Nueva York, y nos plantea 20 misiones diferentes con más de 50 coches que pilotar. en 7 modos de juego.

5 Detalles



Driver Renegade será el primer juego de coches + acción de 3DS, con misiones en **mundo abierto** y una ciudad entera, New York, para ti.



14 millones de copias vendidas avalan el éxito de la serie de Reflections. Hemos jugado Driver en Game Boy Color, GBA y Wii (Parallel Lines)..



El coche 'oficial' de Tanner en Driver 3 es un **Dodge Challenger RT**, pero conduciremos más de 120 modelo. Mejor, hay un montón de garajes...



Martin Edmonson, creador de la saga, se fue de Reflections en 2004 y regresó en 2006, como director creativo de D3: San Francisco.



Más de 120 coches en San Francisco y de 50 en Renegade. La mayoría disponibles desde el inicio, aunque tendrás que rebuscar en algunas zonas para encontrar los modelos raros.



TRANSFORMERS
EL LADO OSCURO DE LA LUNA
EL VIDEOJUEGO
DESCUBRE EL PLAN DE MEGATRON PARA DESATAR
LA FURIA DE SU ASESINO MÁS LETAL: SHOCKWAVE
LOS JUEGOS DE
NINTENDO DS Y Wii
INCLUYEN JUGUETE
¡YA DISPONIBLE!
WWW.TRANSFORMERSGAME.COM
FACEBOOK.COM/TRANSFORMERSGAME
12 www.pegi.info
TAMBIÉN DISPONIBLE EN:
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
7 www.pegi.info
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
ACTIVISION
activision.com
HASBRO y su logotipo, TRANSFORMERS, El Lado Oscuro de la Luna y todos los personajes relacionados con los mismos son marcas comerciales de Hasbro y se usan con permiso. © 2011 Hasbro. Todos los derechos reservados. © 2011 Paramount Pictures Corporation. Paramount y el logotipo de Paramount son marcas comerciales de Paramount™. © 2011 Paramount. Todos los derechos reservados. Camaro, GMC Topkick y Corvette, así como todos los emblemas y diseños de carrocerías de vehículos relacionados son marcas comerciales de General Motors y Hasbro, Inc. las usa con permiso. Juego © 2011 Activision Publishing, Inc. Activision es una marca registrada de Activision Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. '', 'PlayStation', 'PS3', 'PSP' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo 3DS, Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.





Por tierra o aire, las huestes de Andross harán lo posible por liquidarnos. ¡Va a ser una misión suicida!

3DS

El zorro vuelve a la galaxia en septiembre

Fox liderará a su comando especial en un nuevo título de acción para 3DS.

Con más garra que nunca y una capita de pintura, Fox McCloud, agente espacial curtido en batallas siderales, vuelve a la acción para enfrentarse a Andross en un **desparrame de disparos, bombazos y fuegos de artificio.** Además, este nuevo Starfox 64 3D va a ser mucho más que un remake, y tanto la actualización gráfica como los nuevos modos le darán aún más fuste a lo que ya era un genial shooter.

Porque ya se ha lucido en movimiento y la nueva dimensión no es tan sólo un efecto para la galería: proporciona la profundidad y distancia necesarias para esquivar meteoritos y eliminar enemigos. En la **doble pantalla** el orden queda bien claro: arriba, los combates áereos/terrestres 3D, abajo disposición de personajes y diálogos. El objetivo es mantener al equipo cohesionado y fuerte, así que tendrás que preocuparte de los chavales: Peppy, Slippy y Falco, para no perderles en el fragor de la batalla.

Pero las dos grandes novedades estárán en los **modos de control y el modo multijugador/batalla.** Para empezar, se han incorporado dos modos de juego: Nintendo 64 y 3DS. Uno funciona con los controles originales, el otro se aprovechará del giroscopio.

Respecto al modo batalla, es **un wireless** local con cuatro 3DS y una sola tarjeta. Además de ver las fotos de tus amigos, también tendrás nuevos power ups y armas especiales.

Starfox 64 3D incluye dos tipos de control. Uno, llamado Nintendo 64, utiliza los botones y es más clásico; el otro, 3DS, aprovecha el giroscopio para mover la galaxia.

Cada misión nos lleva por diferentes planetas del sistema Lylat, disparando a los enemigos, recogiendo power ups y luchando contra titánicos jefes finales.

TODOS ESTÁN DE VUELTA. Fox, Slippy, Peppy y Falco, el equipo que ya ha demostrado de qué pasta está hecho, va a aceptar el desafío de las tres dimensiones.



5 Detalles



El primer Starfox sale para SNES en 1993. Con dos detalles: 1) incluye chip FX para manejar polígonos, y 2) aquí se llamó Starwing.



En el modo batalla veremos las caras de cada jugador sobre su nave y, gracias a la cámara interior, incluso disfrutaremos de sus reacciones en pantalla.



Los remakes están de moda en 3DS. Estamos jugando Ocarina of Time, en breve Starfox 64, y el próximo será Metal Gear.



Como en Ocarina of Time, uno de los jefes de Starfox 64 desplegará los mismos movimientos que Volvagia, jefe del templo de Fuego. ¡Qué curioso!



Starfox ha pasado por varias manos. El original es de Argonaut, luego lo cogió Nintendo, después Rare, con Starfox Adv., y el último ha sido Namco en Starfox Assault GameCube.



Wii

El Incidente Malgrave

La aventura de Big Fish llega en exclusiva a Wii en septiembre.

Los fans de las aventuras de objetos escondidos esperan con los brazos abiertos el estreno de **El incidente Malgrave,** nueva entrega de la divertida serie **Mystery Case Files**. En el papel de un detective, llegas a una isla para buscar los objetos y pistas que te permitirán resolver un misterioso enigma. Hay coloridos escenarios, grandes paisajes y un buen número de puzles de objetos escondidos que debes ir eliminando de tu lista de búsquedas. ¿Hay una lista? Bueno sí, pero algunos nombres son algo "difusos", de forma que si te piden buscar un coche, quizá sea de juguete... El buen rollo lo pone un multijugador en el que podemos cooperar o competir, retando a otros tres jugadores a encontrar el objeto en un tiempo límite.



La isla está llena de escenarios muy variados, algunos pelín tétricos, en los que has de encontrar objetos. La mecánica es sencilla, apuntas con el mando al objeto y izas! se tacha de la lista.



Eres un detective al que no se le debe escapar ni un detalle de lo que pasa a su alrededor...



Hasta 4 jugadores podéis uniros para buscar pistas por los escenarios o resolver los acertijos.

3DS Wii

De San Francisco a Nueva York

Need for Speed The Run, en noviembre para Wii y 3DS.

Una carrera de vértigo, cruzando EEUU de punta a punta. El 17 de noviembre, EA pondrá en juego una nueva entrega de sus juego de carreras, en la que se ha pretendido ir un paso más allá: habrá mayor intensidad, una historia emocionante y más acción que nunca al volante de los coches más explosivos del mundo... y también a pie. Bueno, para ser más exactos corriendo. Las escenas que hemos visto, saltando entre azoteas mientras nos acribillan desde un helicóptero anuncian un cambio de rumbo en la saga.



The Run mezclará persecuciones a 300 km/h con otras a pie y entre disparos. Bienvenido al lado equivocado de la ley...

En Breve

Power Rangers vuelven al ataque



Wii **Namco Bandai** traerá de vuelta a los nuevos Power Rangers para luchar contra la horda de monstruos Nighlok. En **Power Rangers Samurai** podrás empuñar el Samuraizer para dominar los elementos místicos y batallar por equipos mientras desbloqueas pasadizos y niveles ocultos. En Wii y DS este otoño.

El juego de moda es Beyblade

DS Konami prepara Beyblade Metal Masters para DS, inspirado en la conocidísima serie de animación que triunfa en el mundo. Podrás cutomizar tu propia peonza Beyblade y hacerte con los 37 personajes de la serie. Si te van las jugadas tácticas, apunta noviembre en tu calendario.

El nuevo Tetris será online y 3D



3DS Es uno de los juegos favoritos del mundo, así que por qué no proponer nuevas experiencias 3D... Este nuevo Tetris se presentó en el E3 con nada menos que 20 modos de juego, incluidos multiplayer local online, descarga y Realidad Aumentada para hasta 8 jugadores. Lo ha desarrollado **Hudson Soft** para la compañía Tetris Online y, al menos en EEUU, lo verán en octubre, en exclusiva para 3DS. ¿Os imagináis encajar piezas con efecto estereoscópico? Lo que faltaba...

Se habla de...





La conferencia de Nintendo en el E3

Los Angeles. Nokia Theatre. 9 A.M. El show más esperado del E3 está a punto de empezar.

Como una buena película, los 70 minutos de conferencia tuvieron un inicio emocionante, un desarrollo lleno de sorpresas, y un final... feliz. Con actores de talla: Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime, y un buen elenco de invitados.

De la banda sonora se encargaba una orquesta que revivió la leyenda de Zelda. Sí, porque el 25 aniversario era el tema principal: juegos, CD, regalos... Hasta que subió al escenario Mr. Iwata, Global President of Nintendo, y dijo: "como industria, aun no hemos alcanzado una plataforma de juego que sea capaz de satisfacer por igual a todos los usuarios."

La palabra Wii U la pronuncia Fils-Aime en el minuto 40. Reggie dice: "es un sistema que vamos a disfrutar juntos, pero que se ha diseñado pensando en ti." Y a continuación: "este es el nuevo mando de Wii U. Es totalmente diferente a lo que habéis visto hasta ahora." Es,. como dice Iwata en inglés: A NEW BEGiNING, INNOVATION, CHANGE GAMING. No hace falta traducción, todos lo entendemos y estamos desando probarlo.



POR ESTE ORDEN, SE CELEBRA EL 25 ANIVERSARIO DE ZELDA; SE AVANZAN LOS ESTRENOS MÁS ESPERADOS DE 3DS, SORPRESAS INCLUIDAS, Y SE DA RIENDA SUELTA A LA IMAGINACIÓN CON LA NUEVA Wii U



3Detalles

3DS, lo más fuerte
Wii U era lo más esperado pero... ¿qué pasó cuando se anunció Luigi's Mansión 2, cuando vimos los karts de Mario volar y bucear, cuando aparecerion en pantalla caras y voces reales en Starfox? Pues que la sala estalló en aplausos. Lo que viene para 3DS es realmente fuerte.



25º Aniversario
Hay acciones únicas pensadas para el cumpleaños de la leyenda: una gira de la orquesta sinfónica, Legend of Zelda para 4 jugadores gratis en la consola virtual y dos CD oficiales: B.S.O. de Ocarina of Time y éxitos de la orquesta.



El primer anuncio
El primer juego para Wii U que confirma el propio Fils Aime es... **LEGO City Stories**. Una exclusiva que saldrá en Wii U y 3DS. Después, un vídeo muestra primeras imágenes en movimiento de Ghost Recon, Tekken, Battlefield 3, Darksiders II, Ninja Gaiden 3...

Padres nerviosos y entrenadores compitiendo por una plaza en la final mundial. Los más pequeños eran los más expresivos...

DS

¡Así las gastan los Pokéxpertos!

Se celebró en Madrid el Campeonato de España de Pokémon.



2º torneo Pokémon

Se celebró en IFEMA de Madrid el 18 de junio, dividido en tres categorías: Junior, Senior y Máster. En total, sitio para más de 1000 entrenadores.

Los mejores entrenadores han vuelto a competir por un billete a San Diego para participar en el campeonato del mundo Pokémon. Al igual que el año anterior, fue un evento de primer orden que dejó bien claro el altísimo nivel que tienen nuestros chicos.

Pequeños pero preparados

Las categorías Junior (nacidos desde 2000) y Senior (entre 1996 y 1999) fueron las primeras en combatir. De nuevo se vieron muchas ganas entre los más pequeños, que desde luego sorprendían por su preparación.

Poco a poco los participantes iban avanzando de zona según derrotaban a los rivales, hasta que al final sólo quedaron los últimos 8 clasificados de cada categoría. En Junior, los finalistas fueron **Daniel Fernández** (10 años) y **David Alonso** (9 años). Daniel se hizo con la victoria y la medalla de oro gracias a su Jellicent y su Thundurus.

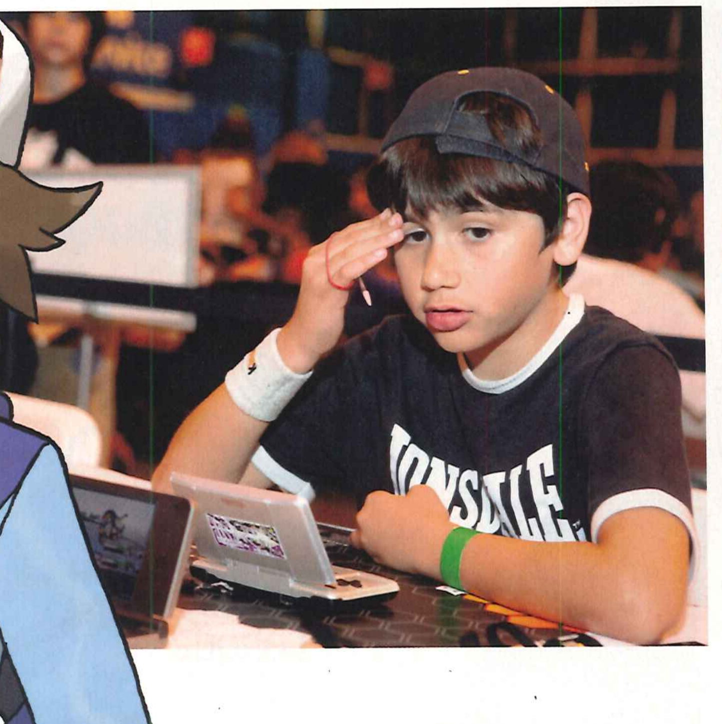
En Senior se enfrentaron **James Green** (15 años) y **Jaime Martínez** (13 años). La victoria fue para Jaime, cuyo equipo de Mienshao, Tornadus, Thundurus y Terrakion anuló por completo la estrategia de su rival.

El héroe de Blanco y Negro estuvo presente en las consolas de los participantes, y seguro que también los consejos de nuestras guías





Alegría justificada. El campeón y finalista de cada categoría conseguían una plaza en la final de San Diego con todos los gastos pagados, y una Nintendo 3DS.





El nivel de competición era muy alto, sobre todo entre los Senior, que podían lucirse al no tener que competir con los más mayores.

Por fin, la final Máster

Entre tanto, los mayores se encargaban de dar los últimos retoques a sus equipos en un ambiente muy competitivo. Muchos jugadores conocidos avanzaban, mientras otros caían pronto (entre ellos el campeón de 2010, Mario Díaz).

Los últimos combates tuvieron un gran nivel. Pese a que sus equipos se parecían unos a otros, con Thundurus, Tornadus, Terrakion o Mienshao, las batallas se decidían por la pericia de sus entrenadores, su elección inicial y por supuesto la suerte.

La final entre **Guillermo Castilla** y **Albert Bos** fue muy bonita. Albert comenzó fuerte durmiendo al Amoonguss de Guillermo y dejando debilitado a su Tornadus con Avalancha. Pero Guillermo tuvo suerte y su Pokémon se despertó a tiempo para usar Espora sobre sus rivales y dejarle el camino libre a Scrafty mientras su Amoonguss aseguraba la victoria usando Polvo Ira.

Los próximos **13 y 14 de agosto** les veremos en San Diego (EEUU) junto a los seis clasificados de cada categoría. Mucha suerte para todos ellos.

"Compito para pasarlo bien"

Guillermo Castilla, Campeón de España en la categoría Máster nos cuenta su experiencia en el torneo.



Guillermo Castilla *Campeon de la categoria Master*

¿Por qué juegas a Pokémon? ¿Qué te ha llevado al torneo?
Para mi es el mejor juego estratégico que he conocido y de los mas competitivos. Participé en el torneo más que nada para pasarlo bien con los amigos y jugar en un torneo con bastante publicidad y fama.

¿En qué has basado tu estrategia?
En llevar un equipo que pudiese neutralizar a cualquier equipo que llevara el rival.

¿Cuál fue la clave de tus victorias?
La experiencia que he obtenido tanto en combates por simulador como en conversaciones y combates en Pokespain. He estado tiempo practicando equipos en esta modalidad y he logrado obtener bastante nivel.

¿Y la clave de tu victoria en la final?
Albert y yo somos muy amigos. Y como sabía que ya me llevaba premio, jugué relajado, lo que unido a mi información sobre Albert y su equipo, me permitió realizar posiblemente el mejor combate del torneo.

¿Cómo fue tu experiencia en el torneo?
Muy buena, estuve desde las 10 de la noche anterior con amigos de Pokespain. Me enfrenté a gente bastante buena casi desde el principio y a colegas, lo que le da un gustillo más dulce a la victoria. Fui a Roma la semana anterior, pero caí en cuartos por golpe crítico cuando ganaba 3-0.

¿Qué te ha parecido el nivel competitivo del torneo? ¿Y la organización?
El torneo no permite un nivel competitivo alto. Es un metagame creado más para divertirte que para competir. Dado que es muy simple y solo se emplean 8 o 9 Pokémon diferentes, se ve lo mismo en todos los equipos. Respecto a los participantes sí había mucho nivel y me enfrenté a grandes jugadores casi desde el principio. Y la organización sobresaliente, dispuestos a ayudar.

¿Qué expectativas tienes respecto a lo que ocurrirá en San Diego?
Ni idea, según el Ranking de Skarmbliss (servidor de Pokemon exclusivo de VGC) podría hacer algo bonito, pero nunca se sabe. En esta modalidad la suerte influye demasiado, pero creo que algún español se clasificará en el Top 8 casi seguro.

Clasificación final

Categoría Junior
- Campeón: Daniel Fernández
- Finalista: David Alonso

Categoría Senior
- Campeón: Jaime Martínez
- Finalista: James Green

Categoría Máster
- Campeón: Guillermo Castilla
- Finalista: Albert Bos

HÉROES DE MODA
Número 5

Luigi

Quizá sea un fontanero asustadizo y tímido, pero el hermano de Mario es casi, casi tan popular como él.

Boca: La primera vez que oímos hablar a Luigi fue en **Mario Kart 64** (N64, 1996). Su voz es la de Charles Martinet, el mismo actor que dobla a Mario, Wario o a Waluigi, la versión malvada del propio Luigi.

Corazón: En varios juegos hay pistas de que su corazón pertenece a la Princesa Daisy, personaje que debutó en **Super Mario Land** (Game Boy, 1989). Los vimos juntos en **Mario Kart Wii**. Ah, y en la peli Super Mario Bros (1993) también se molaban.

Polo verde: Luigi ya tiene casi 30 añitos. Su primera aparición fue en el arcade **Mario Bros.** (1982): era la versión con colores cambiados de Mario. Le manejaba el segundo jugador y el color de su polo ya era verde.

Piernas: El físico de Luigi se diferenció en **Super Mario Bros. 2** (NES, 1988). Luigi era más alto, delgado y saltaba más lejos que Mario, pero era más difícil de controlar. Diferencias que se mantienen en los juegos actuales.

Gorra con "L": De Luigi, claro, no de 'looser'. Miyamoto quería crear héroes que repitieran de un juego a otro, y así nacieron Mario y Luigi. Fue en Nintendo América donde se les bautizó, para darles personalidad.

Cara famosa: Además de salir en los juegos deportivos de Mario y en **Super Smash Bros.**, Luigi ha sido el prota absoluto de **Mario is Missing** (lanzado en SNES y PC en 1992, y en NES en 1993) y el genial **Luigi's Mansion** (GameCube, 2001).

EMPEZÓ SIENDO EL 'PLAYER 2'. AHORA PROTAGONIZA SUS PROPIOS JUEGOS



ESTÁ DE MODA PORQUE...

¡Volverá en 2012 con un juego increíble! La segunda parte de **Luigi's Mansion** fue anunciada en el pasado E3. Un **juego para 3DS** en el que Luigi volverá a usar su aspiradora para atrapar fantasmas y rescatar a su hermano Mario.

Las apariciones de Luigi que más nos gustan



Super Mario Bros. 2 (NES, 1988) Era uno de los cuatro héroes jugables (junto a Mario, Peach y Toad)... ¡y el que saltaba más alto de todos!



Super Smash Bros. (Nintendo 64, 1999) Uno de los personajes ocultos. Menos fuerte que su hermano, pero con mejores especiales.



Luigi's Mansion (GC, 2001) Una joya única en desarrollo y ambientación humorística y paranormal.



Mario & Luigi (DS, 2009) De la saga RPG que protagoniza junto a Mario, nos gusta mucho Viaje al Centro de Bowser.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **CARS 2** para DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

Centro Nintenderos

Hola nintenderos. Me llamo Noel, y os escribo desde San Sebastián. Llevo una semana flipando con mi nueva 3DS disfrutando de ZELDA, Nintendogs+Cats y Pilotwings. Tanto, que ni me acuerdo de que existe la Wii. He estado pensando que Nintendo podría abrir una especie de Centros Nintenderos, al estilo de los Pokémon center. Esos sitios estarían pensados para que los nintenderos de la ciudad se reuniesen, y pudiesen jugar y comentar los últimos juegos de DS, 3DS y Wii, así como leer vuestra fantástica revista, o incluso tener una especie de biblioteca de juegos con sistema de préstamo gratuito. Saludos y seguid así.

Noel Arteche. E-mail

La revista en 3D

Soy un lector fiel de vuestra revista y por ello me gustaría haceros una sugerencia que pienso podría mejorarla. Hace unos meses dejaron en mi buzón publicidad en la que ofertaban los nuevos televisores en 3D y para ello adjuntaban unas gafas de cartón con un visor de color rojo y otro azul, lo que permitía ver la imagen de dichos televisores en "3D real" y la verdad es que era bastante espectacular. Por ello creo que si en las secciones sobre la Nintendo 3DS y sus juegos añadierais algo así, la gente se haría mucho más a la idea de las posibilidades que esta consola puede ofrecer y se ganarían potenciales compradores. Por lo demás vuestra revista me parece estupenda,seguir así. Un saludo.

Nieves Gallo. E-mail

Sonic y el destino de DS

Richy Martín

Hola chicos. Quería preguntaros si Sonic Generations saldrá para Wii o Nintendo DS. Y otra cosa: ¿por qué ahora salen tan pocos juegos de DS? ¿Es porque van a dejar de hacer consolas DSi y DSi XL? Gracias.

Sonic Generations estará ena 3DS, con una versión diseñada casi desde cero. Según nos cuentan desde Sega, será un vertiginoso homenaje a los Sonic portátiles, que incluirá una fase especial en 3D y un modo versus para dos. Llegará en noviembre. Y por DS no te preocupes, porque aún va a dar mucho juego: Layton & the Specter's Call llega en otoño, y en septiembre, Harvest Moon Grand Bazaar y X-Men Destiny. Y aún estamos esperando fechas para Kirby Mass Attack, Super Fossil Fighters, DQ Monsters Joker 2, Inazuma Eleven 2...





Kirby Mass Attack nos permitirá controlar a diez Kirbys con sus respectivos poderes.

Monedas multiusos

Carlos Gálvez

Hola, NA. ¿Las monedas de 3DS sirven o servirán para algo más aparte del Rescate Mii y los puzles de StreetPass? No soy un jefe de Nintendo, pero ¿no creéis que estaría bien un chat con cámara para la 3DS?

Además de comprar nuevos niveles y opciones en los minijuegos de Realidad Aumentada, también podemos canjearlas en juegos como Super Street Fighter IV para desbloquear figuras de los luchadores, o Resident

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!

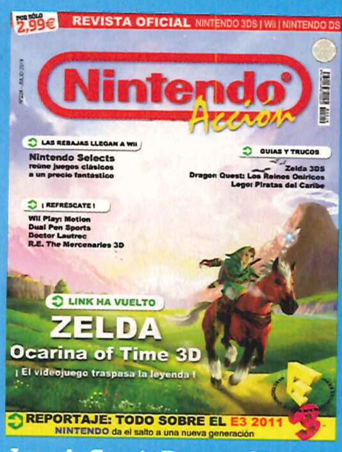


¡Green Lantern Wii para nuestra favorita!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



Francesc Viladoms (Barcelona)



Juan A. García Romero (Ronda)



Diego Pérez Francés (Santander)

MIRA LO QUE HAN DICHO...





"Muchos me dicen que es el nombre más chulo que han oído, me encanta tener el nombre de una princesa."
Zelda Williams
Actriz



"Skyward Sword conecta con Ocarina. Si juegas el de 3DS y después Skyward de Wii, creo que descubrirás un montón de cosas."
Eiji Aonuma
Productor de Zelda

"Ponerle Zelda a mi hija nos pareció algo natural. Mi hijo Zachary sugirió que sería el nombre perfecto para su hermanita. Y mi mujer le dijo: ¡Qué gran nombre!, ¡es mágico como ella."
Robin Williams
Actor

"No me preocupa que los jugadores expertos vayan a decir "¡Oh, es Nintendo!". Los jugadores expertos aman a Zelda y a Mario."
Dani Bilson
Presidente ejecutivo de THQ

Evil: The Mercenaries, para comprar armas de otros personajes e intercambiarlas entre ellos. El chat con cámara será una de las grandes funciones del mando de Wii U. Ojalá veamos algo parecido en 3DS... De momento, en el multijugador de StarFox 64 podremos vernos las caras en pleno combate.

Más consola virtual

Aitor Attarantato

Hola NA, me encanta vuestra revista y tengo unas dudas: ¿habrá en la consola virtual de 3DS clásicos de N64? ¿Se pueden pasar Miis de Wii a 3DS?
Aparte del Excitebike de NES y los juegos de TurboGrafx-16, estarán presentes las portátiles Game Boy, GB Color y GameGear. A nosotros también nos gustaría ver juegos de N64 en 3DS... Y sí, se pueden pasar Miis de Wii a 3DS, pero no a la inversa.

¿Dónde estás, abogado?

Sergio Junquera

Hola, NA. ¿Sabéis si Ace Attorney Investigations 2 llegará a Europa?



Estos serán los actores de carne y hueso que interpretarán a Phoenix Wright y la medium Miya, en la peli que se está rodando en Japón.

¿Qué fue del Profesor Layton vs Ace Attorney? ¿Habrá algún Ace Attorney más que no sea de la saga Investigations? Gracias.
Capcom ha confirmado que Investigations 2 no saldrá de Japón. Una pena, porque Miles Edgeworth nos dejó muy satisfechos. Tampoco hay planes para Layton Vs Phoenix Wright, aunque el tirón del profesor en occidente puede jugar a nuestro favor. Aparte de estos dos juegos y el quinto episodio descargable de WiiWare, no hay más "juicios" pendientes. Por cierto, lo que sí habrá es una película de Phoenix Wright con personas reales. Su director, Takashi Miike, la tendrá lista en 2012.

Hyrule Resort, ciudad de vacaciones

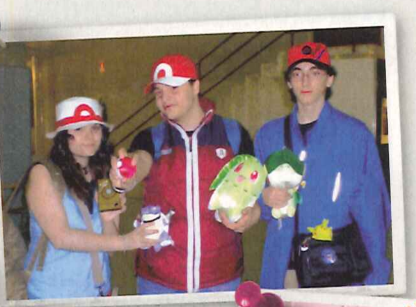
Carles Álvarez

Hola. Dudo entre comprarme Ocarina of Time (nunca he tenido un Zelda) y Pilotwings, ya que en Wii Sports Resort, el vuelo es de mis deportes favoritos. Aparte de eso, ¿tenéis más info de los Smash Bros para Wii U?
No lo dudes, Ocarina of Time. Si nunca has jugado a un Zelda, no podrías iniciarte con mejor juego: emocionante, variado y largo. ¡Aprovecha ahora que es verano y tienes tiempo para disfrutarlo como merece! Como bien dices, Pilotwings viene a ser una ampliación del vuelo de Wii Sports Resort, así que no te sorprenderá tanto. De Smash Bros para Wii U se sabe que interac-

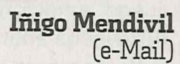
HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA



Alex y Olga Carles (Valencia)
"Somos muy aficionados al Cosplay. Se nos ocurrió hacer fotos con trajes de Umbreon y Espeon y mientras leíamos la revista decidimos mandarlas para enseñar nuestro trabajo."



Daniel Ropero Gómez (e-Mail)
"Os envío unas cuantas fotos de mi cosplay de pokémon. El entrnador rojo se llama Risco y la entrenadora del verde hoja, Cristina."



Iñigo Mendivil (e-Mail)
"Estaba jugando a Donkey Kong Country Returns (WII) en la primera fase de la fabrica cuando vi a Mr. Game & Watch haciendo un cameo."





Víctor Mínguez (e-Mail)
"Me gustaría que pusierais esta foto en lasección de planeta nintendo. Tengo: 2 DSi blanca y rosa, una 3DS, una Wii y una DS, fundas, accesorios, vuestras revistas y muchos juegos. Me haría mucha ilusión que la pudierais poner."

tuará con el de 3DS, y que aún no está en desarrollo, así que irá para largo.

Triplete de títulos RPG

Raúl Fernández

Hola, ante todo, enhorabuena por el cambio de estilo y la sección I Love Nintendo. Tengo 17 años y os sigo desde los 9. Tras el momento peloteo, ¿qué sabéis de Dragon Quest X, The Last Story y Xenoblade?

Parece que Dragon Quest X se nos va al año que viene, pero atención, porque el recopilatorio DQ Collection, que llega a Wii en septiembre (en Japón), incluirá el primer tráiler del juego en exclusiva. The Last Story no saldrá en Norteamérica, pero todavía hay posibilidades para Europa. El que sí está a punto es Xenoblade, que incluirá pack con mando clásico rojo. ¡No te pierdas el repor de este mes!



Dragon Quest Collection incluirá los tres primeros Dragon Quest de NES y SNES.

Assassin's Creed

Sergio Torres

Hola, me gusta mucho la saga Assassin's Creed y quería saber si hay alguno para Wii o DS. ¿Siguen el mismo argumento que los de PC? Gracias y enhorabuena por la revista.

En DS, tienes la precuela Assassin's Creed: Altair's Chronicles, y otro más recomendable, AC2: Discovery, con una historia inédita ambientada en la España medieval. Y ya que sacas el tema, habrá Assassin's Creed en Wii U, y según Ubisoft, usará la pantalla del mando para ver el mapa, ver los puzles, elegir armas o activar la visión de águila. Estaremos muy pendientes.





Wii U será la plataforma donde veremos el próximo Assassin's Creed de Ubisoft.

El E3 viaja a tu 3DS

Santi Turon

Hola NA. ¿Los juegos para Wii U serán compatibles con Wii? ¿Qué juego me recomendáis: Mario 3D, Mario Kart 3D, Animal Crossing 3D o Zelda Ocarina of Time 3D? Muchas gracias.

Los juegos diseñados para Wii U no serán compatibles con Wii, porque usarán tecnología Full HD y sus discos tendrán un formato especial, con una capacidad máxima de 25 gigas. Es justo al revés: los juegos de Wii podrás cargarlos en la Wii U. Respecto a la segunda pregunta, no sabríamos quedarnos con uno de los títulos que citas, pero seguro que te ayuda ver sus trailers del E3 en 3D, ya disponibles en la eShop. La sensación de profundidad de los dos 'Marios' nos ha encantado,



Mario Kart 3D es uno de los juegos cuyo tráiler puedes descargarte gratis desde la eShop de 3DS.



pero Starfox y RE Revelations también sobresalen. En el número próximo llevaremos un reportaje del de Capcom con el que alucinarás. Animal Crossing se nos va a 2012.

La tienda de las estrellas

Patricia Recarte

Hola NA. Tengo 8250 estrellas y quería pediros consejo sobre qué comprarme en la página del Club Nintendo. ¿Habrá nuevos regalos?

El catálogo de www.nintendo.es se actualiza cada mes y medio, más o menos. Lo último son dos fundas para juegos con forma de gorras, por 2500 estrellas. Por ese mismo coste, también tienes las míticas cartas Hanafuda que fabricaba Nintendo hace un siglo. También molan el Wii Wheel dorado (por 4000), el mando clásico de SNES, una bolsa de Wii y un set de figuritas (todo por 7000). Y lo más gordo: la estatua dorada de Link y Epona, por 15000. Por suerte, todos los juegos de 3DS traen cupón de 250 estrellas, y no sólo los de Nintendo.

Yoshi y la novena fiesta

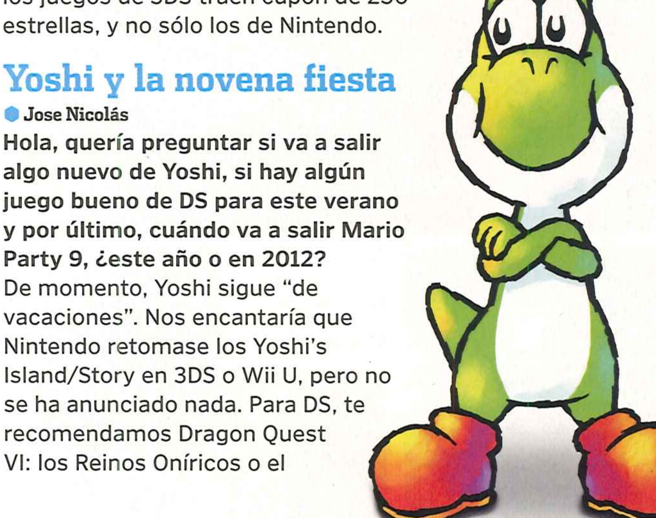
Jose Nicolás

Hola, quería preguntar si va a salir algo nuevo de Yoshi, si hay algún juego bueno de DS para este verano y por último, cuándo va a salir Mario Party 9, ¿este año o en 2012?

De momento, Yoshi sigue "de vacaciones". Nos encantaría que Nintendo retomase los Yoshi's Island/Story en 3DS o Wii U, pero no se ha anunciado nada. Para DS, te recomendamos Dragon Quest VI: los Reinos Oníricos o el divertido Plantas contra Zombis, de DSiWare. Para disfrutar de Mario Party 9, tendremos que esperar al año que viene, aunque ya hemos visto algunos minijuegos muy plataformeros, con una estética a lo New Super Mario Bros de Wii. Desde luego las primeras imágenes son espectaculares.



Mario Party 9 ofrecerá una nueva batería de minijuegos que ríete tú de Wii Party. Multijugador para cuatro, nueva estética, más escenarios y juegos que nunca...



Fantasías finales

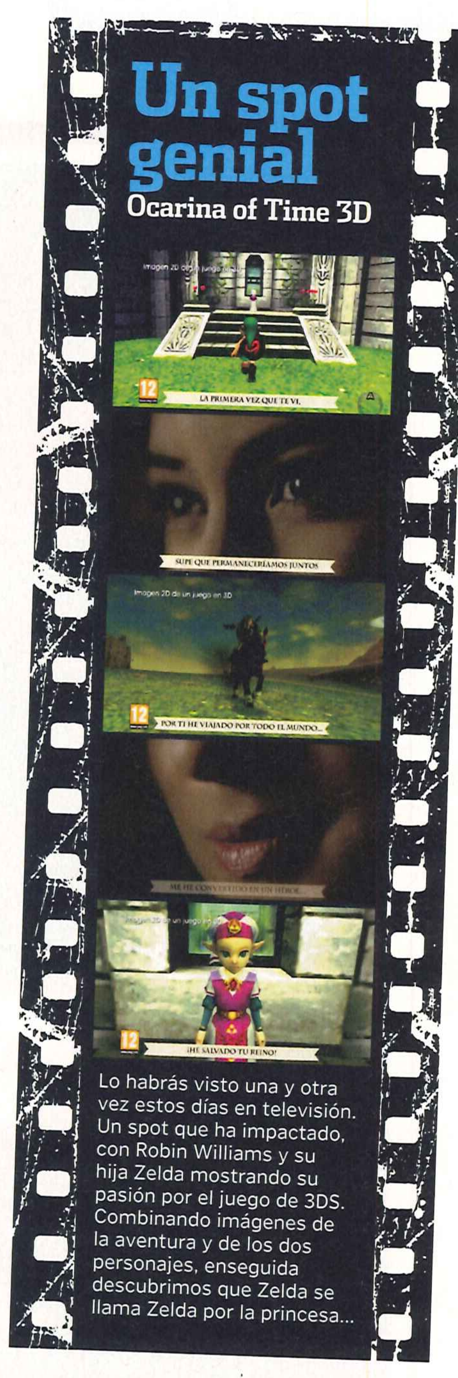
Antonio García

Hola, NA. Quería saber si hay algún Final Fantasy a la vista para Wii del estilo III, V o VII, adaptado a la consola. También quería que me recomendaseis algún buen juego de rol.

No hay nada previsto de Final Fantasy para Wii, y la idea de llevar a 3DS los remakes de FF V, VI y VII parece haberse quedado en el aire. Pero mira lo que dijo un productor de Square Enix en el E3: "después de ver Wii U en la conferencia del E3, estamos pensando en llevar la saga FF a la nueva plataforma". Si quieres un buen RPG, prueba Solatorobo, ¡no sin antes leer la review de este mes!

Un spot genial

Ocarina of Time 3D



Lo habrás visto una y otra vez estos días en televisión. Un spot que ha impactado, con Robin Williams y su hija Zelda mostrando su pasión por el juego de 3DS. Combinando imágenes de la aventura y de los dos personajes, enseguida descubrimos que Zelda se llama Zelda por la princesa...

UNA DE ARTE

Hemos decidido hacer un homenaje a Zelda Ocarina of Time publicando los mejores dibujos que hemos encontrado en internet o que nos habéis enviado a la redacción. Todo este arte es completamente original, y está basado en la visión que cada autor tiene de este gran juego. Haciendo la selección, los dibujos nos estaban gustando tanto que al final no pudimos resistirnos a darle una página completa. Enhorabuena a todos, sois unos pedazo de artistas.

¡Esto está genial!



Gonzalo Ordóñez es el autor. Búscalo en http://genzoman.deviantart.com



Kid Chaos (http://greatlp.deviantart.com) y **Lavah** (http://Lavah.deviantart.com) firman esta impresionante creación. Si queréis ver más dibujos suyos, sólo tenéis que entrar en sus páginas.



Eric "TsaoShin" Proctor es el responsable de este duelo de espadas gran intensidad. Sus dibujos también están disponibles en su página de deviantart.com.



Yamoshi es el nombre con que se conoce a Sylvia Mlynarski en deviantart.com.

Xabier Urrutia firma con el nombre de Txikimorin en deviantart.com.



Agenda Nintendo

Del 15 de julio al 15 de agosto, un mes marcado por el iDÉAME más espectacular.

Julio
14

iDÉAME Encuentro con desarrolladores... y los próximos éxitos

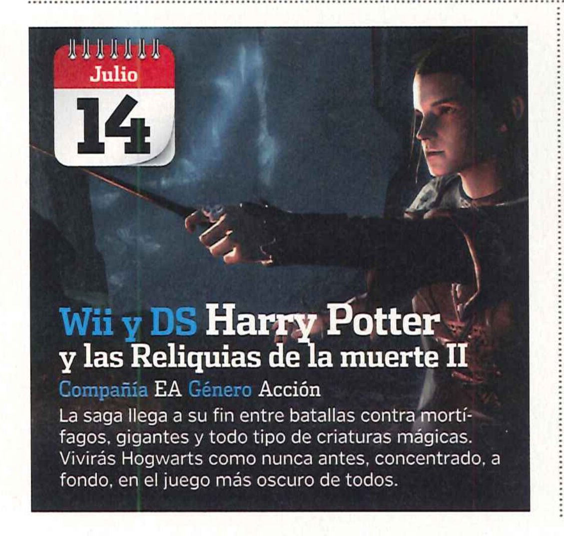
Compañía Nintendo Tipo Evento

Los días 14 y 15 de julio se celebra la 3ª edición de iDÉAME, y esta vez no sólo se da un impulso a la presencia de desarrolladores (Alex Gause, Redlynx...), sino que también se prueban por primera vez las novedades para 3DS del E3. Además, se celebra **iDÉAME++**, primer concurso de jóvenes talentos de videojuegos en el que los estudiantes exponen su trabajo y los mejores reciben invitaciones para trabajar en una empresa española, viajar a ferias...

Esta es la lista de juegos disponibles en iDÉAME 2011:

Wii
- Anima Ark of Sinners (Anima Games)
- Vampire's Crystals (Shanblue Interactive)
- Soccer Up! (Enjoy Up)
- Zombie Panic in Wonderland (Akaoni Studios)
- My Fireplace (Continental Games)
- MotoHeroz (RedLynx)
- Lilt line (Different Clothe)
- FAST Racing League (Shin'en)
- Cave Story (Nicalis)

Nintendo 3DS
- Super Mario
- Mario Kart 3D
- Kid Icarus: Uprising
- StarFox 64 3D
- Resident Evil: Revelations
- Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
- Luigi's Mansion 2
- Cave Story 3D (Nicalis)
- BIT.TRIP SAGA (Gaijin Games)
- Nano Assault (Shin'en)
- AfterZoom (Abylight)



Julio
14

Wii y DS Harry Potter y las Reliquias de la muerte II

Compañía EA Género Acción

La saga llega a su fin entre batallas contra mortífagos, gigantes y todo tipo de criaturas mágicas. Vivirás Hogwarts como nunca antes, concentrado, a fondo, en el juego más oscuro de todos.



Julio
15

3DS Dream Trigger 3D

Compañía D3Publisher
Género Shooter

Es un shooter, y combina con maestría planos de profundidad, con explosiones, luz, color y ritmo.

Además...

	Consola	Fecha
Linterna Verde	Wii, DS, 3DS	15 julio
Capitán América	Wii	15 julio
Dream Trigger 3D	3DS	15 julio
Driver San Francisco	Wii	1 sep
Driver Renegade	3DS	1 sep
Xenoblade Chronicles	Wii	2 sep
Dual Pen Sports	3DS	2 sep
Starfox 64 3D	3DS	9 sep
Mystery Case Files	Wii	9 sep
Crush 3D	3DS	9 sep
Shinobi 3D	3DS	23 sep
FIFA 12	3DS, Wii	octubre

OJO CON...
La nueva leyenda del Rol
Xenoblade Chronicles
Llega en septiembre y cumplirá lo que promete. A partes iguales emoción, diversión, épica... y un mando clásico de Wii para no dejar de jugar.



CONTRA TODOS

El próximo invierno llegará a 3DS el remake de una de las mejores aventuras de acción de todos los tiempos. Un juego que aspira a imponer un nuevo estándar de calidad en la consola. Pero no lo tendrá tan fácil: aquí os enseñamos los rivales que **Metal Gear** tendrá que superar en todos los campos.

DRAMA

Metal Gear Solid 3 tendrá una de las tramas más profundas y emotivas de la historia de los juegos.



The Boss vs. Snake: os advertimos que la relación entre estos dos garantiza alguna que otra lagrimita.

Esta precuela de la saga MGS se desarrollará en plena Guerra Fría, en los 60. El protagonista será **Naked Snake**, agente de la unidad de élite Fox, quien deberá infiltrarse en suelo ruso para destruir un arma nuclear soviética. Pero, en el camino va a encontrarse a los COBRAS, soldados con poderes paranormales... y liderados por su antigua mentora, The Boss. Será una historia de agentes dobles marcada por el honor, la camaradería... y la traición.





SU RIVAL: ZELDA OCARINA OF TIME

El malvado Ganondorf quiere conseguir la poderosa Trifuerza y dominar con ella el país de Hyrule. Un joven huérfano llamado Link es la única persona capaz de detenerle. Con estos elementos tan sencillos, Ocarina of Time nos ofrece una **historia encantadora** apoyada en el inmenso **carisma y simpatía** de todos su personajes.



DESARROLLO

Infiltración, camuflaje, armas de fuego, combate cuerpo a cuerpo... Snake es el soldado perfecto para un juego en el que podremos resolver cada situación de varias maneras.

MGS 3D nos trasladará a los **bosques y selvas rusos**, donde se ocultan instalaciones soviéticas de alto secreto. Para llegar a ellas usaremos todas las habilidades de Snake para el **sigilo**, desde arrastranos en silencio a acabar con los malos por la espalda, pasando por el uso de gadgets que nos permitirán localizar la posición de los malos. Además, el camuflaje será fundamental, y Snake dispondrá de varios uniformes para mimetizarse lo más posible con el entorno. Si nos pillan, siempre podremos recurrir a un amplio abanico de armas de fuego, al estilo de combate cuerpo a cuerpo CQC (Close Quarter Combat). De hecho, una de las características únicas de MGS es que podemos resolver cada situación de muchas maneras en función del armamento del que dispongamos.



Pillar a los malos por la espalda será una técnica básica de supervivencia.

El Shagohod es el primer Metal Gear, una lanzadera nuclear móvil. Nuestro objetivo es destruirlo.

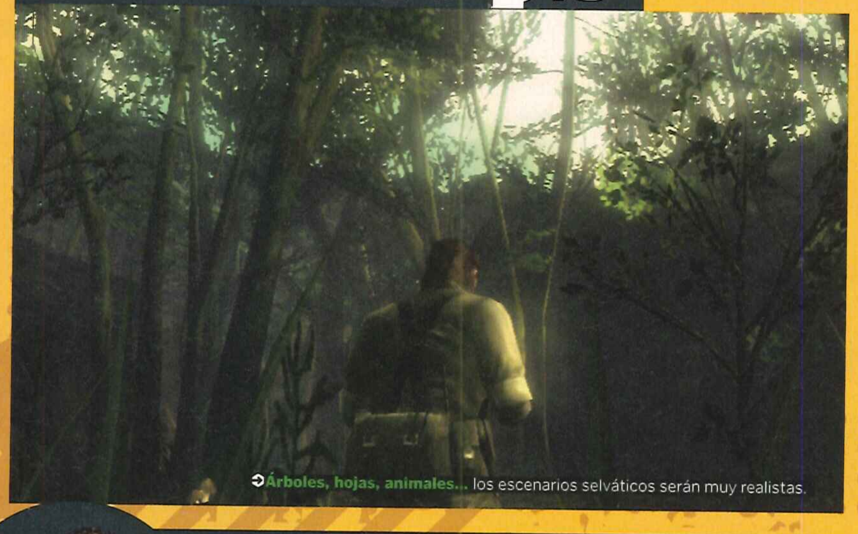


SU RIVAL: SPLINTER CELL 3D

Otro gran experto en infiltración de la historia de los videojuegos es Sam Fisher, el agente de la NSA. En **Splinter Cell 3D**, disponible desde el lanzamiento de 3DS, Sam viaja por todo el planeta para desbaratar una compleja trama terrorista. Aunque sus habilidades para la infiltración y el uso de armas de fuego son buenas, el complicado control de la cámara con la cruceta acaba restando brillo al debut de Sam en la nueva portátil.

GRAFICOS

Los vídeos y demos vistos hasta ahora sugieren que será el juego con el mejor acabado técnico de la consola.


➲**Árboles, hojas, animales...** los escenarios selváticos serán muy realistas.

Desde las zonas boscosas llenas de detalle (maleza, árboles, animales...) al increíble acabado de los personajes, MGS demostrará el poder de 3DS. Especial mención merecen las abundantes y **espectaculares secuencias de vídeo**, hechas con el motor del juego y en las que los personajes muestran una **gran expresividad**. Ah, y no olvidemos que la banda sonora, con temas de Harry Gergson Williams, autor de la música de pelis como Armaggedon.



SU RIVAL: R.E. THE MERCENARIES 3D

Hasta la fecha, el juego que ha mostrado personajes **más detallados y mejor animados** en 3DS es esta joya de la acción de Capcom. Además, presenta un elevado número de enemigos en pantalla. La única pega es que algunos escenarios son un poco sosos (aunque otros rezuman calidad).

JEFES FINALES

Tienen superpoderes o son los mayores expertos en combate del mundo. Preparaos para las batallas más intensas de vuesta vida.

Los **COBRAS** son una unidad de combate creada para combatir a los nazis en la IIª Guerra Mundial. Pero, tras el conflicto, cambiaron de bando y se aliaron a la Unión Soviética. Cada uno de sus **seis miembros** tiene habilidades únicas (en ocasiones sobrehumanas), y combate de una manera completamente distinta. Tendremos que descubrir cómo vencerlos, pero os adelantamos que habrá muchas maneras de hacerlo que desenvocarán en distintas recompensas. Serán combates tan originales como apasionantes.


➲**The End** Con este anciano tendréis un duelo de francotiradores.

➲**The Boss** Con la antigua mentora de Snake libraréis una batalla tan épica como emotiva.

➲**The Fear** Tendréis que ser listos para acabar con este soldado de poderes arácnidos.

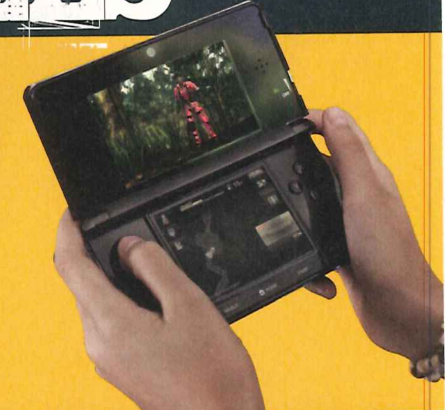


SU RIVAL: ZELDA OCARINA OF TIME

Los malos de Ocarina of Time son también míticos, pero en general resultan **más fáciles de derrotar**: sus pautas de ataque no son muy complejas y suelen ser vulnerables a un arma concreta. En Metal Gear Solid los **combates con los jefes serán más largos**, mas peligrosos y podremos resolverlos de maneras muy distintas.

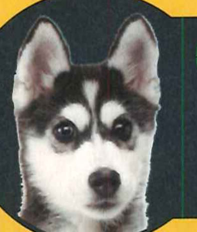
FUNCIONES ESPECIALES


Snake ha de cruzar por una estrecha viga. ¿Qué mejor momento para probar la detección de movimiento?



Aunque MGS 3D sea un remake, vendrá adaptado a las funciones de la máquina.

En la **pantalla táctil** veremos el mapa y será además nuestra herramienta para **cambiar de armas y gadgets** (cosa que en el juego original era un poco engorrosa). La cámara externa de 3DS nos servirá para **hacer fotos y usarlas como texturas** para los uniformes de camuflaje de Snake. Y los sensores de movimiento se usarán en momentos en los que Snake deba demostrar su equilibrio. Además, habrá un extra muy chulo... ¿te apetece buscar Yoshies ocultos?



SU RIVAL: NINTENDOGS + CATS

El juego que más ha aprovechado hasta ahora las capacidades especiales de 3DS es el de los cachorritos: el micro para dar órdenes, la táctil para acariciar a los perritos, la cámara para que ellos detecten nuestra posición... Y además incluye opciones de StreetPass y Spotpass, funciones que aún no está claro que estén dentro de Metal Gear Solid 3D.



EFECTO 3D

El efecto estereoscópico promete ser alucinante, sobre todo en la vista subjetiva.


Desde la escena de inicio quedará patente la calidad del efecto 3D.

En los vídeos que hemos visto y las demos disponibles, el efecto 3D está conseguido en todos los apartados. Escenas cinemáticas como el lanzamiento en paracaídas del comienzo del juego convencen, pero lo mejor es cuando Snake ya está en la selva y podemos apreciar las **diferencias de profundidad entre cada elemento del escenario**. Especialmente chulo resulta cuando ponemos la vista subjetiva y se nos acerca un animal o enemigo... ¡más de uno va a dar un respingo!



SU RIVAL: PILOTWINGS

Este simulador de vuelo es, junto con Zelda Ocarina of Time, el que ofrece un **efecto 3D más perfecto**. Pero es que además, en Pilotwings aporta mucho a la mecánica de juego, ya que permite medir la distancia a los obstáculos y objetivos, ofreciendo un **realismo único**.

CARISMA

Descubre el origen de Naked Snake, el héroe más torturado y complejo.


Heróico, leal, honorable... Naked Snake es el soldado perfecto.

Naked Snake es un personaje único. No es ningún secreto de que se trata del **primer Snake, el hombre que luego se convertiría en Big Boss**, jefe final de los dos primeros Metal Gear (de NES y MSX). En este juego **conoceremos su origen** y el de otros personajes como Revolver Ocelot. Y descubriremos los hechos que le cambiarían para siempre. Un personaje complejo y con un carisma pocas veces visto en un juego.

SU RIVAL: STREET FIGHTER

El carisma de los personajes de este juego es enorme: Ryu, Ken, Chun Li, Sagat, M. Bison... son **nombres míticos**. Y aquí hay 32 personajes de la saga. Pero claro, no pueden competir en profundidad psicológica con el bueno de Naked Snake.





15 preguntas clave y 11 nuevos juegos

Respondemos todas las dudas sobre la revolucionaria sucesora de Wii y avanzamos los mejores 11 juegos que se han confirmado para ella.

1

1 ¿Cuál será la potencia de la nueva consola?

Nintendo no ha querido entrar en detalle sobre el tema, ha preferido centrarse en explicar la experiencia de juego con el nuevo mando. Sin ir más lejos, el presidente de Ubisoft, Yves Guillemot, dijo durante el E3 que aún era pronto para hablar de la potencia de la consola. Los kits de desarrollo de Wii U con los que ellos están trabajando no son definitivos, y hasta que no tengan la versión final no se podrá valorar al 100%. Pero tenemos datos para sacar conclusiones. Nintendo ha revelado que el procesador principal será un **Power PC multinúcleo** y el chip gráfico un **Radeon HD de ATi-AMD**. Wii U será muchísimo más potente que Wii y estará a la altura del resto de las máquinas del mercado... o más allá. Extraoficialmente, algunos desarrolladores aseguran que tiene una potencia de proceso un 50% superior a PS3 y Xbox 360.

2 ¿Ofrecerá Wii U gráficos Full HD?

Sí. Siguiente pregunta.

3 ¿En qué formato estarán los juegos?

En un **disco de alta densidad** exclusivo. El tamaño será el de un DVD (diámetro de 12 cm.) pero con una capacidad mucho mayor: **25 Gb**.

4 ¿Tendrá disco duro?

Parece que no, por lo menos en el primer modelo que se lanzará a la venta. Pero podremos conectar uno a través de USB (la máquina tendrá cuatro puertos). La consola incluirá **memoria flash interna** y puerto para tarjetas SD.

5 ¿Cómo se llamará el nuevo mando?

Nintendo no lo ha bautizado... aún.

6 ¿Cómo cambiará el mando la forma de jugar?

De muchas maneras, gracias sobre todo a la **pantalla táctil HD de 6,2 pulgadas**. Además, el mando incluye sistema de detección de movimiento (acelerómetro y giroscopio), vibración, altavoces, micrófono y una cámara. Imagina las posibilidades: desde manejar los menús y mapas a mover el mando para ver lo que nos "rodea" en el juego (en plan Facebreaker de la 3DS), usarlo como escudo para parar ataques o dibujar sobre él con un stylus. Incluso podría usarse para videoconferencias. Mira la sección de los juegos para ver cómo se usará en cada uno... Y, atención, lo agarraremos como un mando clásico con los botones, la cruceta y los dos sticks a mano. Más versatilidad, imposible.

7

> "CREO QUE CON Wii U JUGAREMOS DE FORMA INSOSPECHADA, Y ESO ME APETECE MUCHO."
>
> *Nicolas Wegnez, Director de marketing de Nintendo Iberica*





9



7 ¿Es el mando una consola portátil? ¿Es una tableta?

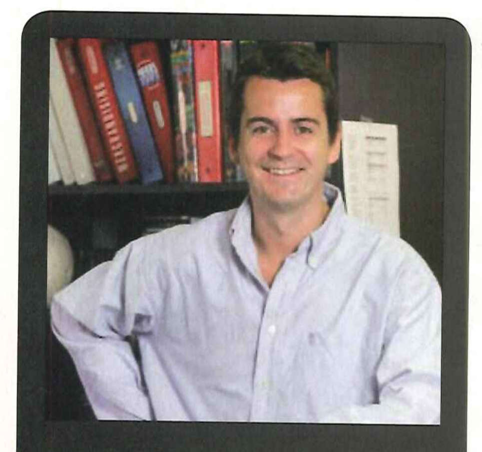
No y no. El mando es un mando, que **se usará inseparablemente con la consola** mediante conexión inalámbrica: para que funcione, Wii U tendrá que estar encendida y nosotros jugaremos cerca. El juego se ejecutará en la consola.

8 Pero, ¿pasaremos el juego de la tele al mando?

Sí, es cierto: al menos **algunos juegos se podrán visualizar en el mando** en lugar de en la tele, lo que nos permitirá, por ejemplo, cambiar el canal del televisor y que otra persona vea el fútbol o su programa favorito, mientras continuamos jugando. El juego se seguirá ejecutando en la consola, y nosotros los veremos en la pantalla del mando. Habrá que estar cerca de la máquina, aunque aún no sabemos la distancia máxima.

9 ¿Será Wii U compatible con Wii?

Sí. Los **juegos de Wii funcionarán** en la nueva consola, en la que podremos conectar hasta 4 mandos de Wii. Los mandos clásicos de Wii y la Wii Balance Board también son compatibles.



Nicolás Wegnez: "No he parado de pensar en las posibilidades que ofrece Wii U"

Recién aterrizado de Los Angeles, con el buen sabor de boca del E3, Hemos hablado con el máximo responsable de marketing de Nintendo Ibérica.

¿Cuál fue tu reacción cuando descubriste Wii U?
Me hizo sonreír para dentro... y desde ese primer momento, no he parado de pensar en las posibilidades que ofrece. Creo que jugaremos de forma insospechada con Wii U y esto me apetece mucho.

¿Estáis contentos con la reacción del público al anuncio de Wii U?
Hubo algo de confusión al principio. Wii U es una consola completamente nueva, realmente potente, con gráficos HD pero que además incluye un mando revolucionario y una retrocompatibilidad con Wii a nivel de SW y accesorios...

¿Qué tipo de público veis para esta consola?
Wii U tiene de verdad armas para poder satisfacer a cualquier tipo de usuarios.

¿Cada vez tendrán más protagonismo los 3rd parties en Nintendo?
Esta claro que para poder atraer a cualquier tipo de usuarios, hay que ofrecer una gran variedad de juegos distintos... y Nintendo no es capaz de cubrir todos los géneros, por lo que obviamente, los objetivos de la compañía van a hacer que los 3rd parties tengan más peso que antes.

¿Qué juegos te gustaría ver en Wii U? Pues sueño con que se creen nuevas franquicias y juguemos a muchos nuevos juegos que no conocíamos antes del lanzamiento de Wii U.

10 ¿Wii U solo soportará un mando con pantalla?

El rumor se extendió en el E3, pero Nintendo no ha confirmado nada. Sólo que se está centrado en ofrecer **la mejor experiencia para un solo jugador** con el mando de Wii U. En los modos multijugador que se han mostrado se usa un mando de Wii U y hasta 4 mandos de Wii (es decir, 5 jugadores simultáneos). Habrá que esperar para saber si algunos juegos usarán más de un mando de Wii U, y si este se vende solamente con la consola o también por separado.

11 ¿Tendrá una barra detectora como Wii?

Sí, pero para detectar los mandos de Wii. De hecho, aún no sabemos si vendrá incluida con la consola o usaremos la que ya tenemos en casa. El mando de Wii U no la necesitará, porque transmitirá los datos de movimiento mediante su conexión inalámbrica directa con la consola.

12 ¿Qué precio de lanzamiento tendrá Wii U?

Aún es pronto para decirlo. Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo América, ha comentado que la consola tendrá un **"valor muy competitivo"**: quiere decir que la relación entre el precio y las capacidades (y experiencias) que ofrecerá la consola será muy bueno. Tampoco se ha revelado el precio de los juegos.

13 Y, ¿cuál es la fecha de lanzamiento?

Entre **marzo y diciembre de 2012**. Tras las experiencias de Wii y 3DS, esperamos que sea lanzamiento simultáneo en Estados Unidos, Europa y Japón.

14 ¿Cómo funcionarán las opciones online?

Consciente de la importancia de las funciones online en las consolas actuales (desde navegar por Internet a comprar en tiendas virtuales o jugar en red), Nintendo ha asegurado que Wii U tendrá una **plataforma online completísima**. La gran duda es si permanecerán los códigos amigo. No hay confirmación por parte de Nintendo, pero durante el pasado E3, Adrian Blunt, productor de Ubisoft, aseguro que en la consola podremos crear **cuentas de jugador individuales**. Esto haría innecesarios los códigos amigo y mucho más fácil jugar online por personas de todo el mundo en juegos de todo tipo.

15 ¿Interactuará Wii U con la Nintendo 3DS?

Por supuesto, aunque aún no sabemos de que manera. De momento, el anuncio de que habrá un nuevo **Super Smash Bros. para las dos consolas** ha disparado las especulaciones sobre posibles interacciones. ¿Podremos pelear usuarios de las dos consolas? ¡Ojalá!

Los juegos Apuesta por los 'third parties'

Nintendo ha buscado los mejores aliados para crear propuestas que amplíen la experiencia de juego. Estos son los títulos confirmados.

1.DIRT
Codemasters · Velocidad

Así será: Sólo sabemos que será una versión de la serie de juegos de rally más realista y prestigiosa, aprovechando el poder de Wii U.
¿Cómo usará el mando? De momento, sólo podemos especular: ¿se convertirá en volante, sentiremos realistas vibraciones?

2.KILLER FREAKS
Tecmo Koei · Beat'em up

Así será: Un título exclusivo en el que nos libraremos a tiros de pequeños y voraces aliens.
¿Cómo usará el mando? Tendrá un curioso modo en el que un jugador lanzará hordas de aliens con la pantalla táctil, mientras otros se defienden en la tele usando el mando de Wii.

3.BATMAN ARKHAM CITY
Warner · Aventura de acción

Así será: Las calles de Gotham City han sido tomadas por el Joker y sus esbirros. Batman (y Catwoman, que será jugable), lucharán contra ellos en los enormes escenarios de la ciudad.
¿Cómo usará el mando? Aún es un misterio, pero lo imaginamos convertido en todo tipo de bat-cosas de alta tecnología.



Dirt desafiará la capacidad de Vii U para plasmar físicas realistas. stas imágenes se vieron en vídeo.

Killer Freaks será una shooter con ambientación de película de ciencia ficción de serie B.

Batman Arkham City nos nvita a proteger Gotham de ejército e villanos liderado por el Joker.

Ghost Recon Online será un buen ejemplo de las capacidades online que tendrá Wii U.

Ninja Gaiden III es un juego de acción de altura sólo para adultos. Por su dificultad y nivel de "gore".



4.GHOST RECON ONLINE

Ubisoft · Shooter táctico

Así será: En el E3 se mostró este título, versión online de la famosa saga en la que formamos parte de una unidad militar antiterrorista de élite. La mejor prueba del poder online de Wii U.
¿Cómo usará el mando? Será nuestro centro... de mando: tocando la pantalla táctil, indicaremos objetivos al resto del comando, que se verán reflejados en tiempo real en el juego. ¿Podremos además usar su micro para chat de voz?

5.NINJA GAIDEN III RAZOR'S EDGE

Tecmo Koei · Beat'em up

Así será: El ninja Ruy Hayabusa volverá en la tercera entrega de la saga de beat'em ups más prestigiosa (y difícil) del mundo. Usando armas blancas, haremos cachitos a enemigos tanto naturales como sobrenaturales. Y tendrá nuevos modos multijugador, además de la historia.
¿Cómo usará el mando? Podremos controlar el juego desde la pantalla táctil, de la misma manera que en Ninja Gaiden Dragon Sword DS: el stylus será la katana.

6.ASSASSIN'S CREED

Ubisoft · Aventura

Así será: No sabemos en qué época se ambientará, pero nos convertiremos en un miembro del clan de los Assassins que se moverá con libertad por grandes escenarios.
¿Cómo usará el mando? En su pantalla podremos ver el mapa y la "vista de águila", que permite a los asesinos distinguir a los enemigos u objetivos importantes entre la multitud.

7.BATTLEFIELD 3

Electronic Arts · Shooter

Así será: Una impresionante recreación de la guerra moderna que promete ser más realista que ningún otro juego hasta la fecha. Destacará por sus escenarios destruíbles y un completísimo modo online.
¿Cómo usará el mando? No hay datos sobre el tema, pero como en su competidor Ghost Recon, estaría bien que se usara para opciones tácticas y de comunicación online.

8.DARKSIDERS II

THQ · Aventura de acción

Así será: Convertidos en Muerte, uno de los Jinetes del Apocalipsis, viviremos una aventura de acción con saltos, puzles y exploración. Los jefes serán de tamaño XL y el diseño de personajes correrá a cargo del dibujante de cómic Joe Madureira (X-Men, Ultimates).
¿Cómo usará el mando? En el E3 THQ anunció que sería un juego de lanzamiento, pero no dijo ni pío sobre cómo se controlará.

9.ALIENS COLONIAL MARINES

Tecmo Koei · Shooter

Así será: La Tierra está a punto de sufrir una terrible invasión de Aliens, y tu tienes la "suerte" de formar parte de los marines que les plantarán cara. Un shooter con toques de terror.
¿Cómo usará el mando? Como la máquina detectora de aliens que vimos en las películas...

10.METRO LAST LIGHT

THQ · Shooter

Así será: En un futuro cercano, Rusia será un páramo nuclear habitado por mutantes. Nosotros seremos uno de los humanos que sobreviven (a tiro limpio) bajo tierra.
¿Cómo usará el mando? ¿Lo sabéis vosotros? Pues nosotros tampoco. THQ no dijo ni pío.

11.LEGO CITY STORIES

Warner · Simulador

Así será: Conviértete en un muñeco de LEGO y muévete por una gran ciudad habitada por otros jugadores pilotando todo tipo de vehículos.
¿Cómo usará el mando? No hay nada confirmado, pero quizá sirva para interactuar con la versión 3DS (el juego será exclusivo de Nintendo).

New Super Mario Bros Mii

En el E3, una de las demos que se mostraron era un **Super Mario Bros.** protagonizado por Mario... y los Mii. Nadie ha cofirmado que vaya a ser un juego de la consola. ¡Pero tiene todo el sentido!





7

8

9

10

Battlefield 3 va a disputarle a Call of Duty el trono de mejor juego de guerra. Una maravilla técnica.

"QUEREMOS CAMBIAR LA ESTRUCTURA DEL ENTRETENIMIENTO EN EL HOGAR. HASTA AHORA, LAS CONSOLAS HAN DEPENDIDO DEL TELEVISOR."

Satoru Iwata, Presidente de Nintendo

Darksiders II, un desarrollo "tipo Zelda" con exploración, acción, mazmorras... Pero más bestia.

Metro Last Light, acción postnuclear inspirada en las novelas.

Alien Colonial Marines será un juego de acción con toques tácticos y muchos aliens.



A fondo

XENOBLADE
Así será el mejor juego de rol de Wii

MONOLITH
La obra del estudio que lo ha creado

SUS RIVALES
The Last Story y Pandora's Tower, otros dos juegos de puro rol nipón

Xenoblade Chronicles

Nace un RPG de leyenda

El día 19 de agosto llega la nueva joya de Nintendo, un juego de rol de grandeza extraordinaria que volverá a poner de moda este género en Wii. Te descubrimos por qué aspira a ser el juego de año.


Xenoblade Chronicles

➲**La magia y la ciencia-ficción** se darán la mano en un juego de estética manga y un acabado gráfico de lo mejor de Wii.

El rol japonés busca su espacio en la nueva década. Manteniendo las historias lineales pero **intensas, épicas y emotivas** que se desarrollan mediante escenas de vídeo, busca nuevas fórmulas que sustituyan los combates aleatorios y por turnos. Y, a la cabeza de esta revolución está Wii, con títulos como **The Last Story, Pandora's Tower y Xenoblade Chronicles**. Lo malo es que no siempre es fácil que estos juegos lleguen a Europa. Afortunadamente, esta vez la maldición va a romperse... al menos para uno de ellos.

Una trama memorable

Aunque aun es un misterio si Pandora's Tower y The Last Story llegarán a Europa, Nintendo lanzará el día **19 de agosto Xenoblade Chronicles**, el último RPG del estudio **Monolith**, en nuestro país. Una obra exclusiva para Wii que por historia, calidad técnica e inmensidad de su mundo, aspira a colocarse como uno de los grandes juegos de rol de esta generación. Sólo el argumento ya impresiona. En el inicio de los tiempos sólo existían dos dioses, seres gigantescos en eterno combate: **el Coloso y el Dios Máquina**. Un día ambos perecieron por sus heridas en la batalla y sobre sus cuerpos nacieron dos razas: los **Mechonis**, máquinas inteligentes, y los **Biones**, seres humanos. Los Mechonis invadieron el cuerpo de El Coloso para acabar con los Biones, pero un guerrero llamado Dunban, blandiendo la **mítica espada Monado**, acabó con los Mechonis y trajo la paz al mundo. Años después, cuando Dunban no se ha recuperado aún de las heridas que sufrió en combate y la espada Monado parece haber perdido su poder... los Mechonis reaparecen más poderosos que nunca.

Los mejores del mundo

El protagonista principal del juego, un joven llamado **Shulk**, resulta ser el nuevo elegido capaz de blandir la espada. Dirigiéndole a él y al grupo de aliados



➲**Una de nuestras habilidades** más increíble será la de tener "flashes" del siguiente ataque del enemigo para poder prevenirlo.

que se le unirán en su viaje, tendrá que atravesar el mundo para intentar detener a los Mechonis. Y, precisamente, lo primero que llama la atención de Xenoblade es **la inmensidad y belleza de sus escenarios**. Sus zonas abiertas dejan pequeñas a las Zelda Twilight Princess o Monster Hunter Tri. Son gigantescos campos abiertos creados con todo lujo de detalle, llenos de belleza, color y horizontes lejanos. Las ciu-

La obra de Monolith

Esta compañía nipona fue fundada en 1999, pero desde 2007 pertenece mayoritariamente a Nintendo. Especialistas en rol, estas son sus obras en las consolas de la Gran N.



2003 **Baten Kaitos (GameCube)** Espectacular RPG que basaba su sistema de combate en el uso de cartas mágicas.



2006 **Baten Kaitos Origins (GameCube)** Tan bueno como su predecesor, no llegó a editarse en Europa.



2006 **Xenosaga I & II (DS)** Remake de dos títulos de ciencia-ficción de PlayStation 2.



2008 **Soma Bringer (DS)** RPG con combates en tiempo real. No salió de Japón.



La inmensidad de los escenarios impresiona. Tanto en las ciudad como en campo abierto.



El tamaño de algunas criaturas es impresionante. Wii se muestra ejemplar en estas batallas.

Su mundo rivaliza con el de Monster Hunter Tri.

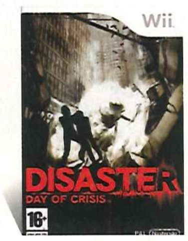
dades son grandes y populosas, y las extensiones salvajes están pobladas por **todo tipo de criaturas** que deambulan por ellas. Algunas son agresivas, y nos atacarán si nos ven; otras sólo se defenderán si nosotros empezamos la pelea.

En medio del combate

Sí, en Xenoblade las batallas son en **tiempo real.** Podremos jugar con mando y nunchuk o con mando clásico, y en los dos casos desplazaremos a nuestro héroe con el stick y usaremos cruceta y botones para seleccionar ataques. Cuando nos acerquemos a un enemigo, **nuestro personaje realizará automáticamente el ataque** que tengamos seleccionado, y tendremos que esperar unos segundos a que nuestra barra de acción se llene para volver a atacar. Naturalmente, dispodremos de **técnicas y magias** para defendernos o



2008
Mugen no Fronteir (DS)
Rol con robots gigantes, de nuevo inédito en occidente.



2008
Disaster (Wii)
Original aventura en la que debíamos sobrevivir en medio de un terremoto. ¡Sí llegó aquí!



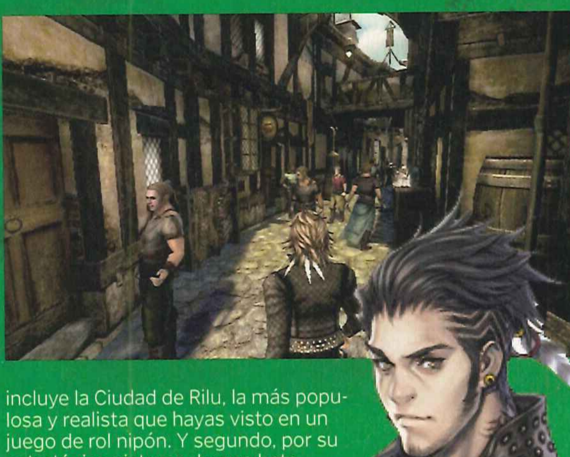
2009
Attack of the Saiyans (DS)
Clásico RPG por turnos inspirado en Dragon Ball.

The Last Story

La obra cumbre del creador de Final Fantasy es un juego con combates en tiempo real y exclusivo de Wii.



Hironobu Sakaguchi, el creador de Final Fantasy, quería crear el juego de rol perfecto. Y para ello puso a trabajar a su estudio Mistwalker en esta aventura, la historia de un grupo de mercenarios de pasado oscuro que en su próxima misión se ganarán la redención y descubrirán el significado de la auténtica camaradería. The Last Story nació con el objetivo de revolucionar el género. Primero, por su increíble diseño de escenarios, que



incluye la Ciudad de Rilu, la más populosa y realista que hayas visto en un juego de rol nipón. Y segundo, por su estratégico sistema de combate en tiempo real: en todo momento sabremos cuántos enemigos se dirigen a atacar al protagonista, y será fundamental distribuir al resto de miembros de nuestro equipo para que intercepten a los rivales.



Quark
Es el líder de grupo de mercenarios de oscuro pasado que protagonizará la aventura.

➲**En las batallas en tiempo real** llevaremos un equipo de hasta 3 héroes, y manejaremos al que queramos.







➲**El 2 de septiembre** el juego estará en las tiendas, y llegará en una edición que incluirá un precioso mando clásico rojo.

➲ curarnos. Y, además, cada ataque será más o menos efectivo en función de la **posición del enemigo**, con lo cual nos moveremos constantente a su alrededor para buscar el flanco adecuado. Pero lo mejor es que Shulk irá acompañado de hasta **dos aliados** y, en cualquier momento, podemos pasar a controlar al personaje que queramos y dar órdenes a los demás. Y es que la **camaradería** será muy importante en este juego.

El Afinigrama

A lo largo de la aventura y según vayamos visitando nuevos escenarios, encontraremos **lugares de afinidad**: puntos que, si los visitamos con los personajes adecuados, serán el marco de una escena que acrecentará su amistad. Y, cuanto mejor se lleve nuestro equipo, más ataques conjuntos podrán realizar.

Esta idea de relaciones entre los personajes se extenderá al resto habitantes del mundo de Xenoblade. En cada escenario, encontraremos personajes con los que hablar y que nos sugerirán **misiones secundarias**. Si las cumplimos, rellenaremos una ficha del **Afinigrama**, un tablero que marca las relaciones de los protas, y tendremos acceso a nuevas misiones y a los personajes relacionados con aquellos a los que hemos ayudado.

Luchar para mejorar

El genial sistema de combate y las misiones secundarias se completan con un sistema de **mejoras de los héroes** bastante completo, que nos permite equiparles con un montón de adminículos (que veremos en sus modelos), además de forjar joyas que, incrustadas en las armas, mejoren sus poderes. En resumen, el desarrollo será profundo e innovador, y técnicamente, Xenoblade será **un juego supremo.** Y nos llegará en castellano. ¿Qué más podemos pedir?



Reym
Amigo de Shulk, miembro de la fuerza de Defensa de Colonia 9 y gran guerrero.



Dickson
Luchó junto a Dunban en el pasado, ahora ayuda a Shulk en su viaje.



Fiora
Hemana de Dunban, anterior portador de Monado. ¿Qué siente por Shulk?

Shulk
Cuando atacan los Mechonis, este joven es el elegido para portar la espada Monado.

Mechon
Cuando los Mechonis atacan Colonia 9, este misterioso robot dirige el ataque.

Elegidos de Monado

¿Quienes son los héroes de Xenoblade? La respuesta es el grupo de personajes que debe averiguar cómo usar el poder de la espada Monado para detener a los Mechonis.

Pandora´s Tower

La única manera de liberar de Ceres de su maldición es acabar con todos los monstruos de la Torre Pandora.

El héroe encargado de esta peligrosa misión será Ende, un soldado ateniense. Y es que la Grecia Clásica ha inspirado al estudio japonés Ganbarion para crear una espectacular mezcla de acción y rol en la que nos las veremos con terribles criaturas de todos los tamaños... pero ellos estarán en inferioridad de condiciones: dispondremos de la Cadena de Oricalco, una cadena que arrojaremos a los enemigos para golpearlos, agarrarlos, lanzarlos o incluso para crear un infranqueable escudo a nuestro alrededor. Y todo en unos intensísimos combates en tiempo real que aprovecharán el puntero y la detección de movimiento de mando de Wii. ¿La parte de rol?: las muchísimas mejoras que irá ganando nuestro héroe.

Ende
y Ceres serán los protas de una historia llena de romanticismo y mitología.

Novedades

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS





Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación


EDAD RECOMENDADA

VIOLENCIA

DISCRIMINACIÓN

LENGUAJE SOEZ


SEXO DROGAS MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.


PANTALLA DOBLE

PANTALLA TÁCTIL

WIRELESS

CHAT



MICRÓFONO
ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.


NUNCHUK


PUNTERO
VIBRACIÓN


SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...


REALIDAD AUMENTADA

FOTOS 3D/ CÁMARA

NINTENDO 3D SOUND



JUEGO ONLINE

STREETPASS


eSHOP

SPOTPASS

Mii


SOLATOROBO pág 44


Wii PLAY MOTION pág 48


ANIMA ARK OF SINNER pág 50


PUZZLE BOBBLE pág 53


CARS 2 pág 54


ONE PIECE GIGANT BATTLE pág 55

Resident Evil
The Mercenaries 3D

EL DATO
Elige entre 8 personajes con sus armas, completa 30 misiones solo o a dúo, y consigue 50 medallas.



- Acción
- Capcom
- De 1 a 2 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya disponible
- Argumento
Elimina a las hordas de humanos infectados por un parásito antes de que acabe el tiempo, a base de acumular combos y sumar puntos.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Las plagas de infectados más "viscerales" invaden tu 3DS con un arcade de pura cepa.

Quienes jugasteis al terrorífico **Resident Evil 4** en GameCube o en Wii, recordaréis aquel subjuego que se desbloqueaba al completar la aventura, donde había que liquidar a todos los enemigos que pudiéramos en un tiempo límite. Pues eso mismo es **The Mercenaries 3D**, un modo extra reconvertido en juego independiente, que prescinde de historia para sobrevivir hasta que el cuerpo aguante; y no sólo el de policía, porque los agentes Chris Redfield y Jill Valentine vienen acompañados por varios mercenarios más.

Sin miedo a exterminar

Lo primero que se pierde al apostar por una fórmula tan **arcade y frenética** es ese miedo atmosférico de los primeros 'Resi', cuya esencia se resumía en explorar mucho y disparar lo justo. A partir de la cuarta entrega, la saga mutó en un **shooter de acción** con más sustos que escalofríos. Al igual que en el minijuego contrarreloj que incluía, lo que importa aquí es machacar a docenas de infectados para obtener el mayor rango en cada nivel. Por suerte, los energúmenos abatidos nos dejan munición como herencia, según las armas del personaje que hayamos elegido. En el caso de Jack Krauser y su arco, las flechas son infinitas, a diferencia de los demás: Rebecca Chambers tiene un lanzagrandas, el soldado Hunk maneja una ametralladora con mira láser y Jill, un rifle de francotirador con zoom regulable.

Como siempre, reventar seseras de criaturas inmundas es un espectáculo, pero los momentos más impactantes llegan con los ataques cuerpo a cuerpo, muy necesarios para ahorrarnos unas cuantas balas. Así, podemos rematar a los enemigos mediante rodillazos, patadas aéreas o con un 'tiger uppercut' de Wesker, en homenaje a **Street Fighter** y el famoso puñetazo de Sagat.

Misioneros con minutero

El desarrollo se compone de **treinta misiones sueltas e inconexas**, que se van abriendo a medida que progresamos. Todas ellas transcurren en escenarios reciclados de **RE 4 y 5**, como el castillo de los monjes Iluminados, los poblados africanos o una isla desierta.


Ese murciélago gigante es Popo Karimu, viene de RE 5, y a pesar de su inocente nombre, es uno de los jefazos más duros de pelar.

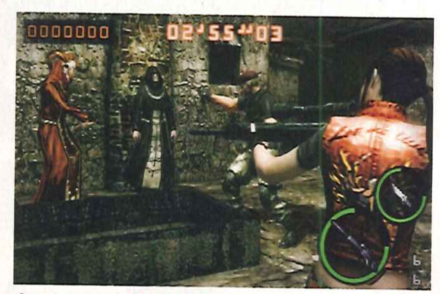

Las habilidades personalizables (capacidad de recuperación, resistencia, técnicas de arma...) suben de nivel al superar misiones.



El acabado visual deslumbra, con detalles como los brillos de sudor, los juegos de luces y sombras o las texturas realistas.



Los enemigos básicos son lentillos, y no suelen juntarse muchos a la vez. Pero si te cazan, pulsa los botones que se indican para liberarte.

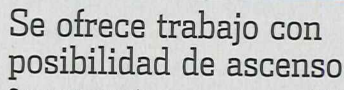


Entre los infectados, reencontramos a los Iluminados (monjes), los Majini (pueblerinos) o los verdugos (gordacos con un hacha de miedo).



Se ofrece trabajo con posibilidad de ascenso

Ser mercenario de zombis no está tan mal. Vale que es un curro estresante, pero te deja equipar tres habilidades (hay 30) por personaje, e incrementar sus efectos a medida que ascienden de nivel. ¡Pon en práctica lo aprendido!







A pesar de la variedad de localizaciones, se repiten enseguida (sobre todo la asamblea pública y las minas), pero las **misiones son tan cortas** que ni siquiera nos da tiempo a cansarnos. Las tres primeras no llegan a los cuatro minutos, y están planteadas como un tutorial; las más difíciles rondan los diez minutos, dependiendo de cuántos segundos sumemos al cronómetro a base de romper postes de bonus, recoger relojes de arena o ejecutar golpes de melé.

Salvando las distancias, la mecánica guarda similitudes con **Pilotwings Resort**, y no porque en ambos juegos nos dediquemos a hacer volar cosas por los aires, sino por la propuesta de misiones individuales cortas, que basan su auténtica duración en la **rejugabilidad**. Por tanto, los jugones más habilidosos os picaréis durante semanas mejorando vuestras puntuaciones con todos los personajes, pero si no os mueve el afán de superación, perderéis el interés en pocas horas. Además, el cartucho no permite borrar ni resetear la partida.

Zombis con antecedentes

Su última incursión en una portátil fue **Deadly Silence** para DS (2006). Y en sobremesa, **RE 4: Wii Edition**, (2007), protagonizado por Leon Kennedy, ausente en esta fiesta.

Control a mil pulsaciones

Más vale tener experiencia en shooters, porque estos mercenarios no dejan "vivo" ni un solo botón de la consola, empezando por el stick, cuya suavidad encaja muy bien con el estilo de juego.

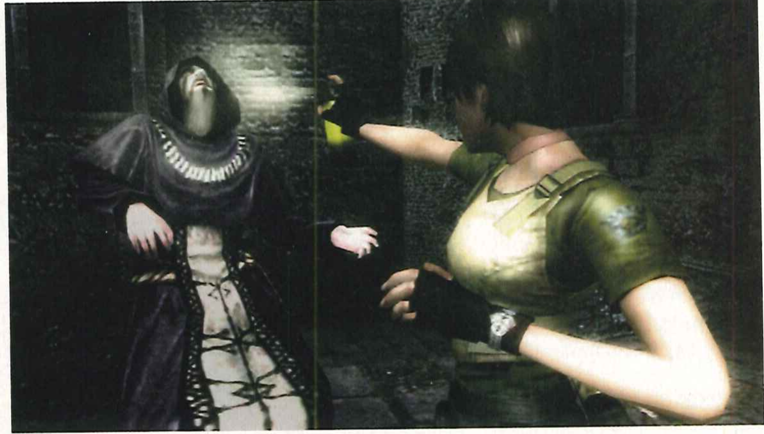
Aunque la acción es en 3ª persona, la vista se vuelve subjetiva al disparar, y por primera vez, podemos movernos mientras disparamos, pero no apuntar libremente. Esto se debe a la falta de un segundo stick, que también afecta al control de la cámara. Como solución,

COMO RETO, ENGANCHA, PERO NO DEJA DE SER UN EXTRA RECONVERTIDO EN JUEGO.

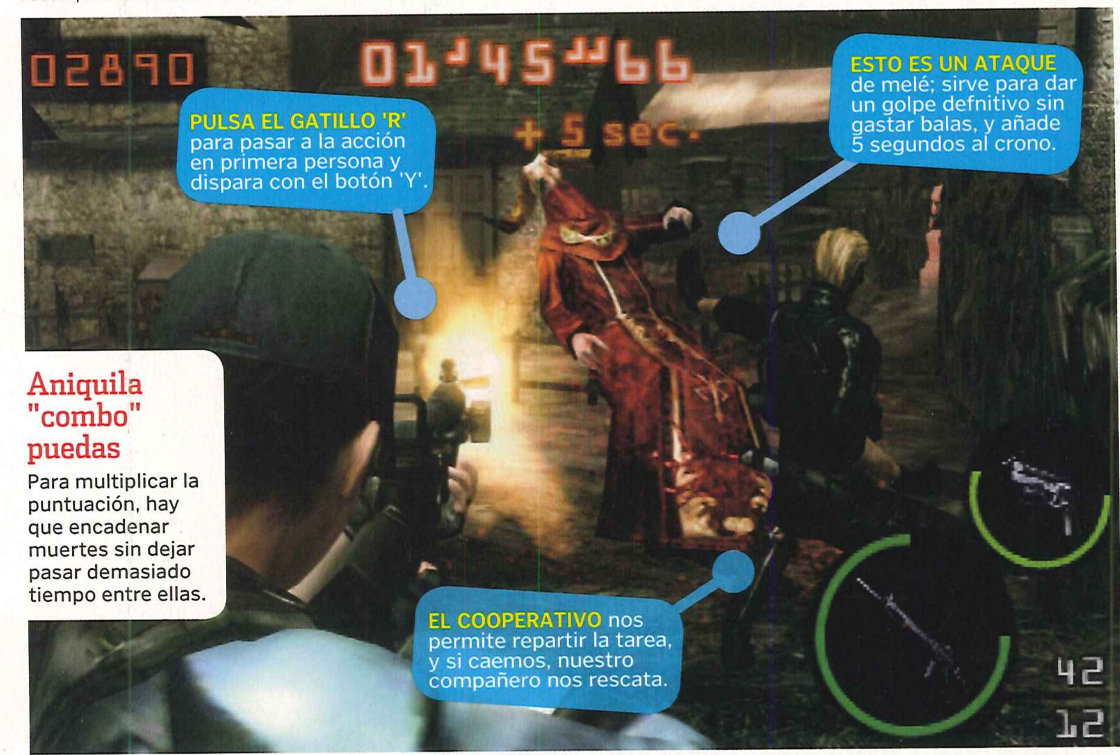




Si alcanzamos ciertos logros en combate, recibimos medallas especiales como recompensa. En total tenemos 50 medallas, y algunas se consiguen por pura potra.



Los personajes combinan sus armas con objetos tan útiles como este spray "anti-insectos", aunque también hay minas de proximidad, granadas explosivas, cegadoras...



PULSA EL GATILLO 'R' para pasar a la acción en primera persona y dispara con el botón 'Y'.

ESTO ES UN ATAQUE de melé; sirve para dar un golpe defnitivo sin gastar balas, y añade 5 segundos al crono.

EL COOPERATIVO nos permite repartir la tarea, y si caemos, nuestro compañero nos rescata.

Aniquila "combo" puedas

Para multiplicar la puntuación, hay que encadenar muertes sin dejar pasar demasiado tiempo entre ellas.

Paradójica Revelación

Lo que antes era un extra de la aventura (el modo Mercenarios), aquí se convierte en juego principal, y lo que pronto será aventura, aquí aparece como extra. **La demo de RE Revelations** promete mucho, pero es cortísima.



basta con deslizar el dedo sobre la táctil, donde también cambiamos de arma, recargamos y nos curamos en salud. Como veis, nos faltan manos para realizar tantas acciones, por lo que es fácil liarse mientras nos acorrala una hueste de ciudadanos infectados o luchamos contra un pez gordo. Por ahí andan El Ejecutor o el Dr. Salvador, que tiene más peligro que un loco con motosierra.

Al menos, cada personaje cuenta con tres casillas de habilidades, que les asignamos según sus características. Esto aporta un toque de **estrategia bélica**, aunque encadenar combos a mansalva sigue siendo la mejor táctica.

Encuentros en cualquier fase

Como más se disfrutan las misiones es jugándolas a dúo, gracias al **cooperativo local y online**. La impecable fluidez de la conexión nos ha sorprendido gratamente, pero a cambio, se ha tenido que sacrificar el número de jugadores, mutilando la diversión multijugador. Mención aparte merece el brutal apartado técnico, cuyas animaciones, efectos de iluminación y detalles atmosféricos se acercan al realismo de las consolas mayores. Eso sí, la sensación de profundidad 3D no es tan efectista como en otros juegos de 3DS... y Link lo sabe.

GRÁFICAMENTE, ES LO MEJOR QUE HAY EN 3DS, PERO EL EFECTO 3D NO ESTÁ EXPLOTADO.

Mientras esperamos la llegada de **Resident Evil Revelations** para volver a pasar miedo matando zombis con argumento, aquí tenéis una perfecta galería de tiro para ir "abriendo bocas".

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
A pesar de algunas ralentizaciones, la calidad de personajes, entornos y detalles es muy alta.

Diversión ★★★
Despedazar zombis a lo bestia es un vicio, pero a los menos autoexigentes se les hará repetitivo.

Multijugador ★★★
El cooperativo online para dos va como la seda, pero lo suyo habría sido un modo más multitudinario.

Duración ★★
30 misiones son pocas y duran lo justo, pero hay desafíos de sobra para rejugarlas una y otra vez.

Lo mejor y lo peor

El realismo de ambientes y modelos. Su valor rejugable. El online. La demo de Revelations...

...a pesar de su brevedad. No hay historia. Escenarios repetidos. No permite borrar partida.

Nuestra opinión

Epidemia de acción con causa conocida

El primer shooter de 3DS no deja de ser una recopilación de niveles y enemigos del minijuego que ya conocíamos. Nos quedamos con su sobrecogedora puesta en escena y el cooperativo online, aunque sea para dos.

Te gustará...



Más que... Splinter Cell 3D



Menos que... Resident Evil 4



Total



83



- RPG
- Namco Bandai
- De 1 a 4 jugadores
- Texto en castellano
- No tiene voces
- 49,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
Eres Red, un cazador de aventuras que surcará los cielos para resolver el misterio que amenaza con destruir tu mundo y a tus amigos.

PANTALLA DOBLE | PANTALLA TÁCTIL | WIRELESS
CHAT | MICRÓFONO | ONLINE

Solatorobo
Red the Hunter

EL DATO
Más de 20 horas de juego divididos en dos partes, con un desarrollo que incluye más de 70 desafíos.

Desde Pokémon a Final Fantasy, hay poco juegos RPG de relumbrón que no hayan pasado por la portátil de Nintendo. Si quedaba alguno, aquí llega ahora.

Pantalla Superior

Pantalla Táctil

Tutoriales para aprender. Durante la primera fase nos explicarán el control y cómo se pelea



No hay parones entre los combates, todo se sucede de manera natural en tiempo real.

Una joya que puede mirar a la cara a los mejores RPG

Resulta difíicl creer que un juego que no se llame **Final Fantasy, Golden Sun o Dragon Quest** pueda ser tan buen juego de rol, pero Solatorobo es capaz de rivalizar con todos ellos. Su sistema de combate es original y engancha desde el primer combo.



Un juego lleno de dibujos

Entre capítulo y capítulo, disfrutaremos de los magníficos vídeos de animación que trae el juego. Es como ver una serie de anime en tu consola. Sirven para explicar mejor el origen de cada personaje y cómo va avanzando la trama. Los enemigos y los escenarios adquieren un aspecto todavía mejor, gracias al genio del estudio Madhouse.



No está basado en una serie de televisión ni pertenece a una franquicia de rol clásica, pero desde ya te advertimos que Solatorobo es uno de los juegos de rol del año para Nintendo DS. Un RPG con un alucinante sistema de **combate en tiempo real**, una historia divertida, un fantástico diseño de personajes (bienvenido a un mundo de **seres antropomórficos**) y ¿carreras de naves? Pues sí, tiene de todo...

Dos grandes garras de metal

El prota de este juego de rol de acción es **Red Savarin, un perro con forma humana de profesión mercenario,** gamberro pero de corazón heróico. Sin comerlo ni beberlo, y tras una misión en principio sencilla, Red afronta el reto de su vida: impedir que el malvado grupo Kurvaz resucite a **Lares, un ser abominable** que podría... ¡destruir el mundo! Y para lograr su objetivo, Red debe recorrer las 10 bellas islas flotantes del juego, viajando entre ellas en la nave Asmodeus. Una vez en cada isla, pasamos a manejar en tiempo real a Red, que va subido en su **robot Dahak** pero que puede bajarse en cualquier momento. En cada isla cumplimos **variadas misiones** para avanzar en la trama: drenar un lago, recoger miel en un avispero gigante o recorrer una mina en vagoneta. En general, en estas tareas es necesario bajarse de Dahak para resolver **puzles sencillos** en los que arrastramos cajas o activamos interruptores, o para alcanzar zonas inaccesibles para el robot (que no puede nadar ni subir escaleras). Tras superar cada misión subimos de nivel,



Un buen pedigrí

Solatorobo es un desarrollo de **Cyberconnect2**, creadores de Naruto, y está animado por Madhouse, uno de los mejores estudios japoneses.

RED SAVARIN ES UN PERRO ANTROPOMÓRFICO Y DE PROFESIÓN MERCENARIO.





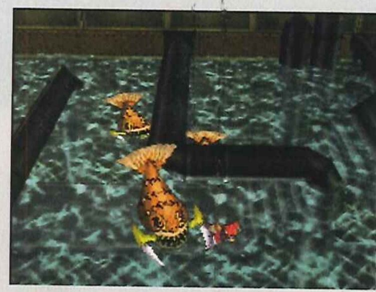
Cada ciudad es un mundo diferente. El cuidado aspecto y las originales posiciones de las cámaras consiguen un resultado único en cada sitio que visites.



Los enemigos tienen mucho carisma y cada uno despliega sus propios chascarrillos y diseño personalizado. Atento al "misterioso desconocido", es importante en la trama.

Fases de todo tipo...

Solatorobo es un juego de aventuras centrado en las misiones. Contamos con más de ochenta diferentes, divididas por islas y por rangos de cazador. No es necesario hacerlas todas, pero los mejores objetos solo se consiguen en las difíciles. Son muy variadas y pueden incluso variar la mecánica dependiendo de la isla en la que te encuentres. A veces tendrás que pelearte en un campeonato de robots, otras recolectar un número de objetos, otras competir en una carrera...



En el agua, tendrás que dejar el Dahak y enfrentarte sólo a los peligros



Los mejores objetos serán tu premio por acabar las misiones más difíciles.



El menú de mejoras sirve para potenciar tu Dahak, imprescindible para acabar el juego..



Las conversaciones son imprescindibles y aunque son abundantes, están llenas de chistes y comentarios que hacen la trama muy entretenida

UNA AVENTURA LLENA DE MOMENTOS ÉPICOS Y BATALLAS BRUTALES.

lo cual aumenta nuestra barra de vida, nuestra fuerza y nuestro **rango de cazador**, que permite conseguir misiones más difíciles y avanzar en la trama.

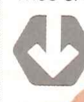
Otro ingrediente clave de Solatorobo son los combates en tiempo real. El poderoso Dahak no usa golpes ni armas, sino que emplea sus **brazos mecánicos** para agarrar a los monstruos por sus puntos débiles. Cuando tengas cogido al enemigo, debes **pulsar A repetidas** veces para levantarlo en el aire y así lanzarlo contra el suelo, enlazando hasta tres combos seguidos o dañando a otros enemigos. A veces no podrás acercarte a ellos y tendrás que valerte de los objetos que los malos te lancen o de los que hay en el escenario para atacarles. El combate es un punto fuerte del juego pues es muy original y, sobre todo, divertido. Con el dinero que ganemos en cada misión y combate, compraremos **nuevas piezas para el robot**, aumentando así su ataque, su potencia, su defensa... Tendrás que combinar bien cada pieza, porque el espacio es limitado, aunque puedes aumentarlo si buscas los cristales ocultos. Y es que **la exploración** es otro de los puntos importantes, porque tenemos que encontrar objetos imprescindibles si quieres completar las más de **80 misiones** con las que cuenta este larguísimo juego.

Minijuegos geniales

Entre misiones, peleas y exploración, podremos dar varios altos en el camino para participar en **torneos de peleas**

Control tradicional

La pantalla táctil no se usa. Nos movemos con la cruceta, peleamos con A, saltamos con B y con X abrimos el menú..



¡Vaya jefe final! Los monstruos de la aventura pueden llegar a ser así de gigantestosos..



Puzzles bien pensados y que están inspirados en el aspecto y la temática de cada pantalla.

Combates dinámicos y muy tácticos, a lomos de tu robot

En Solatorobo no tienes que lanzar golpes sin ton ni son con tu robot. Debes observar al enemigo, moverte, ir por la espalda o localizar su punto débil y sólo entonces, intentar agarrarles por la espalda para lanzarles por los aires. Cada enemigo es sensible a un tipo de ataque, aunque las combinaciones de salto y agarre siempre resultan muy efectivas



A toda velocidad

El modo de carreras al que puedes jugar durante la aventura está disponible también para batirte con hasta cuatro jugadores. Recuerda bastante a Mario Kart, porque puedes recolectar objetos que aceleran la nave o que te permiten dañar a los demás contrincantes. Es bastante divertido pero como modo multijugador a la larga se queda algo escaso.









o en **carreras de aviones**, que están disponibles también para disfrutar en el multijugador para hasta **cuatro** que incluye la tarjeta por descarga. Sin duda, Solatorobo es un juego tremendamente completo con muy pocas pegas, aunque alguna hay. Sí, es **bastante fácil**. Pero como también es largo, y pronto habrñá nuevas misiones en descarga Wi-Fi, no se nos pasará en un suspiro. Así que estamos encantados: Solatorobo va a convertise en tu favorito para DS este verano, tiene todos los ingredientes para triunfar a tope.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
El diseño manga de los personajes es genial, y los escenarios son muy detallados y bonitos.

Diversión ★★★★
La variedad de misiones y los combates del juego no permitirán que te aburras ni un minuto

Multijugador ★★
Podéis jugar hasta cuatro amigos al modo de carreras. Es un modo divertido pero corto.

Duración ★★★
Tienes más de 80 misiones por cumplir que en total superan las 20 horas de juego.

Lo mejor y lo peor

Sus gráficos, su sistema de combates y la variedad y cantidad de misiones disponibles.

Es más bien facilillo (que no corto, no creas) y el multijugador es un pelín limitado

Nuestra opinión

Los robots toman tu consola portátil

Solatorobo es una aventura de rol muy especial, con personajes muy carismáticos, combates dinámicos y divertidos y una variedad que no te hará despegarte de la consola en las más de 20 horas que dura el juego.

Te gustará...

Más que...



Kingdom Hearts: Recoded

Menos que...

Golden Sun: Oscuro Amancer

Total

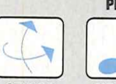




- Minijuegos
- Nintendo
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 49,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  Prepara tus mandos Wii Plus para disfrutar de 12 minijuegos en los que la precisión es la clave para ganar a tus amigos.

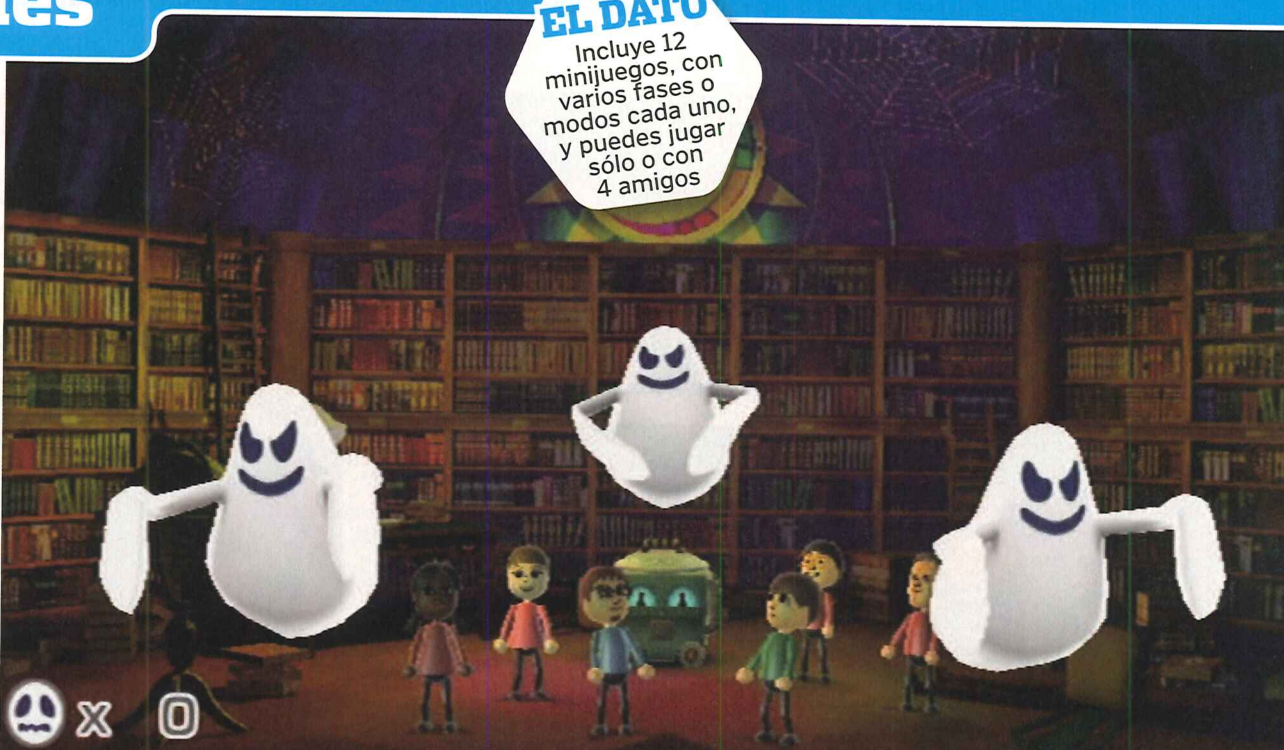

NUNCHUK

MOTION PLUS

VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ

ONLINE



EL DATO
Incluye 12 minijuegos, con varios fases o modos cada uno, y puedes jugar sólo o con 4 amigos

Wii Play Motion

Un mando Wii Plus, 12 minijuegos y muchos amigos.

Tras el descubrimiento de que jugar acompañado (en familia, en colectividades) es la repera que supuso **Wii Play**, y el pegamento familiar del que hace gala **Wii Party**, Nintendo riza el rizo de la dinámica de grupos con el lanzamiento de **Wii Play Motion**, 12 geniales minijuegos adaptados al control ejemplar de Wii Plus, más preciso que el del mando normal. Si no tienes uno de esos "mandos mágicos", no te preocupes, el juego trae uno. Todo un bonito homenaje a Wii Play, ¿verdad?



Una vuelta de tuerca

O sea que este juego va a triunfar porque tiene un mando, ¿no? Bueno, sí, claro, es un gran aliciente, pero ojito que Wii Play Motion por sí solo vale mucho y no deja de sorprender ni un momento. Lo primero que destaca es el **control**, muy preciso y perfectamente pensado para cada minijuego. Todos ellos comienzan con un tutorial de aprendizaje que viene de perlas, sobre todo en los minijuegos finales que son más complejos. Los más divertidos son **Helado Apilado**, donde tenemos que hacer equilibrios evitando que se nos caigan las columnas de bolas de helado; **Campo de Tiro**, en el que disparamos a enemigos de todo tipo que atacan a nuestro Mii; **Guardahuertos**, donde aplastamos topos ladrones de fruta; y **Mansión Fantasmal**, en el que hay que buscar fantasmas en tu cuarto guiándote por el sonido del mando. El resto de minijuegos hay un poco de todo: tenemos que lanzar una piedra sobre un



Maravillosa continuación

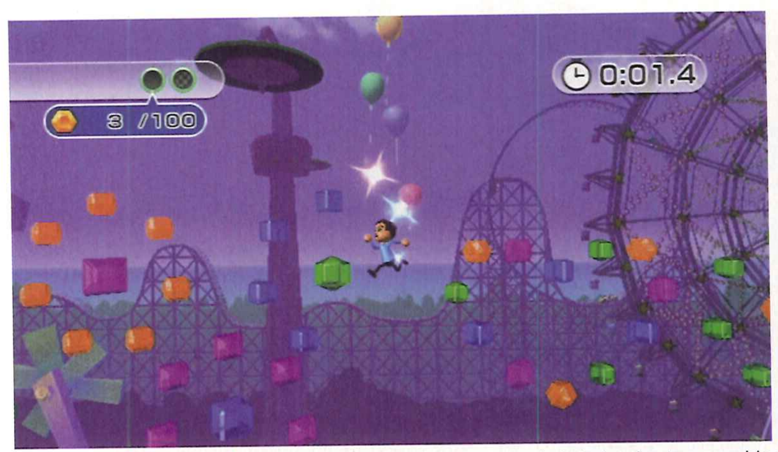
Wii Play fue el origen del fenómeno del juego en grupo. El pack incluía un mando, y de su éxito hablan claras las 29 millones de unidades vendidas.

Un control insuperable con Wii Motion Plus

Para jugar a Wii Play Motion necesitas un mando Wii Plus o añadir el periférico Wii Motion Plus a un mando normal. Moviendo el mando apuntamos o desplazamos a los Mii y con los botones disparamos, saltamos, lanzamos, todo con gran precisión.







Recoger piedras preciosas, evitar que se caiga una torre de helado o hasta ensamblar una estación espacial son algunas de las divertidas tareas que afrontamos en el juego.



El uso de mando Wii Plus permite que en la pantalla se refleje hasta el más mínimo movimiento de tu muñeca. En muchos de los minijuegos es importante el pulso.



¡A MARTILLAZOS! La mecánica siempre es sencilla: por ejemplo, aquí el mando es un martillo.

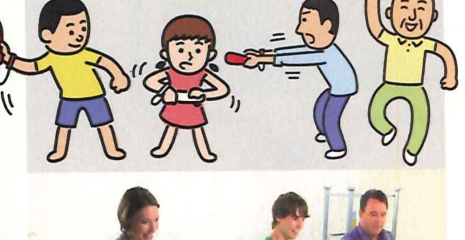
CADA MINIJUEGO tiene varios modos: en este puedes aplastar topos o memorizar la secuencia en la que salen.

Sencillos y... divertidos

Los minijuegos tienen una mecánica sencilla... pero eso no significa que sean fáciles: se van complicando con retos y niveles.

Pegamento familiar

Como sus hermanos **Wii Sports, Wii Party o Wii Play**, el juego busca la sencillez y la diversión máximas: cualquier persona, sin importar su edad o experiencia jugando, disfruta desde el primero momento. Una opción ideal para jugar con toda la familia.





lago para que rebote cuantas más veces mejor, buscar tesoros bajo el mar, jugar al pinball, ensamblar vehículos espaciales... Y, en general, todos muestran experiencias que serían imposibles con el mando normal de Wii, ya que exigen una **precisión en nuestro movimiento y en nuestras muñecas** que sólo Wii Plus puede transmitir a la consola.

Multijugador es mejor

Para añadir reto al juego, no todos los minijuegos están disponibles desde el principio sino que tendremos que ir desbloqueándolos de cuatro en cuatro una vez hayamos superado como mínimo un fase en cada uno de ellos. Y todos ganan si juegas acompañado, puesto que están diseñados para colaborar o competir, en algunos **dos jugadores y en otro cuatro**, siendo esto lo que lo hace el juego realmente divertido. Además, el apartado gráfico cumple: todo luce una estética muy simpática y llena de color, que además se remata con **los Mii, tan expresivos** y bien animados como siempre. No es un prodigio de detalle, desde luego, y es verdad que algunos escenarios están un pelín vacíos, pero cumple su objetivo de ser vistoso. Por ponerle una pega, hay que decir que hay cierto desequilibrio entre los minijuegos, con algunos muy buenos y otros más simplones, pero en el cómputo global, **Wii Motion Play entretiene muchísimo**, sobre todo en compañía de amigos.

ESTÁ PENSADO PARA JUGARLO EN GRUPO: CUANTOS MÁS AMIGOS, MÁS DIVERTIDO SALE.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Muy sencillo todo, pero también simpático, sobre todo por lo majos que resultan los Mii.

Diversión ★★★★
Disfrutarás cada minuto que juegues desde el principio. Entretenimiento en estado puro.

Multijugador ★★★☆
Los minijuegos son para dos o cuatro jugadores. Competir o cooperar es muy divertido.

Duración ★★★☆
No está sobrado de pruebas, pero son lo bastante profundas para enganchar el tiempo suficiente.

Lo mejor y lo peor

Su apuesta por la diversión directa y la precisión que aporta Wii Motion Plus.

Puede que te canses de los minijuegos si no juegas con tus amigos. ¡Así que invítalos!

Nuestra opinión

Sácale buen partido al Wii Motion Plus

La formula de minipruebas con control de movimiento que tan bueno resultados ha dado en Wii vuelve con el añadido de la precisión de Wii Motion Plus. Y sigue siendo igual de refrescante. Más aun con el mando que incluye.

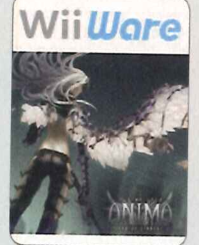
Te gustará...

Más que... Wii Play

Menos que... Wii Party

Total

82

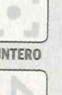


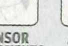



- Aventura
- Anima Game Studio
- 1 jugador
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 1000 puntos
- Ya disponible WiiWare
- Argumento

Celia busca a amigo Nemo en la ciudad de Arca. Para encontrarle, tendrá que descubrir la historia de esa misteriosa ciudad fantasma.







NUNCHUK PUNTERO VIBRACIÓN SENSOR MOVIMIENTO ALTAVOZ ONLINE



Anima Ark of Sinner

Ni los muertos son invulnerables al poder de tu espada.

La industria española del videojuego confía en WiiWare, y viceversa. Ya hemos tenido muestras con juegos como **Dive, NyxQuest o Zombie Panic** y, ahora, **el joven estudio valenciano Anima**, ha elegido la plataforma online de Nintendo para presentar su primera obra, una **aventura 2D** inspirada en una serie de juegos de rol y que toma obras de la talla de Castlevania como referentes jugables.

Tiburones de metal

La historia del juego atrapa por su misterio. Celia se despierta perdida en una ciudad llama **Arca**. Su amigo Nemo ha desaparecido y, con la única ayuda de un misterioso arlequín llamado ID, Celia tendrá que buscarle por las fantasmales calles de la urbe, y de paso descubrir porque una ciudad antes próspera es ahora un lugar de ultratumba...

Este argumento toma la forma de una aventura 2D en la que destaca la versatilidad de Celia, su protagonista. Con un control muy clásico realiza **un buen número de ataques**: combos, golpes aéreos, esquivas, ataques especiales usando la energía Ki que acumula al acabar con los enemigos... Además, tiene que demostrar su agilidad para superar zonas de saltos y esquivar trampas, y explorar la ciudad, para lo que cuenta con **un sencillo mapa** que solo le indica la posición aproximada de la salida al siguiente escenario. Por lo tanto, hay que recorrer a fondo los escenarios, que no siempre se han de visitar en un orden predeterminado, lo que aumenta la profundidad de la aventura y hacen que el



Un universo de rol puro

Ánima está inspirado en los juegos de rol Anima Beyond Fantasy, de la editorial española Edge Entertaiment, traducidos al inglés, alemán, español e italiano.

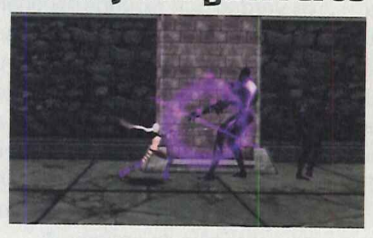


EL DATO

La ciudad de Arca está compuesta por 21 secciones. En ellas nos esperan espectros de 12 clases.

Celia, heredera de los mejores guerreros

Para superar esta aventura en 2D, Celia cuenta con un control de lo más clásico: con el mando de Wii en horizontal, o con el mando clásico, usamos la cruceta para desplazarnos, un botón para atacar y otro para saltar. Combinándolos, realizamos combos diversos.






Celia debe recorrer la inmensa ciudad de Arca. Un gran escenario 2D compuesto por diversas zonas interconectadas que podemos explorar con cierta libertad.



Muertos vivientes, espectros... Los enemigos a los que se enfrenta Celia son seres de ultratumba... ¿por qué una ciudad próspera se ha transformado en un cementerio?



Amor por los clásicos

Anima recuerda al estilo de juegos como Castlevania o Metroid: una sugestiva mezcla de acción, saltos y exploración.

Hermoso universo

El juego bebe de la especial estética entre fantástica y siniestra de los juegos de rol Anima. El creador de los diseños es el ilustrador japonés Wen Yu-Li, quien ha trasmitido un toque manga a toda la obra.



juego sea **completo y equilibrado**. Llama la atención, eso sí, que Anima no aprende nuevas habilidades como suele suceder en el género, pero la verdad es que está bien servida desde el principio.

Guerrera en acción

Este desarrollo no alcanza todo su potencial porque **el control no se ha pulido lo suficiente**. En concreto, el enlace de algunas de las acciones de Celia (pasar de saltar a golpear, o de golpear a realizar un especial, por ejemplo) es un pelín lento, lo que merma un poco la fluidez de la acción y nos obliga a prever nuestro movimientos en las peleas, ya que si tratamos de improvisar podemos quedar vendidos. Pero, cuando nos acostumbramos, esto no es inconveniente para disfrutar del juego: acabamos **dominando todas las habilidades de Celia** y disfrutando de la mecánica de los combates. A esto se une la atmósfera del juego, bastante atractiva. Es verdad que los gráficos podrían ser más detallados (sobre todo los de los enemigos) pero, en conjunto, el juego resulta atractivo y original, y queda redondeado por unas **escenas manga estáticas** en la que se desgrana la historia. Así, aunque la primera obra de Anima Game no es perfecta, sobre todo por un control que podría haberse pulido más, sí que tiene una gran virtud: rezuma **personalidad**, algo no tan común como nos gustaría en juegos de estudios más veteranos.

LA ATMÓSFERA DEL JUEGO ES EXCELENTE, TE METE DE VERDAD EN LA HISTORIA

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
La estática de personajes y escenarios mola, pero se han plasmado con mucha simpleza.

Diversión ★★☆☆☆
Explora, pelea, salta... sin duda es una mezcla que engancha, a pesar de sus fallitos de control.

Multijugador NO TIENE
Es habitual que los juegos de este tipo, como la saga Castlevania, sean para un sólo jugador.

Duración ★★★☆☆
Acabar la aventura puede llevarte unas 10 horitas, pero por desgracia no es demasiado rejugable.

Lo mejor y lo peor

Un desarrollo variado y desafiante. Y su estética manga, que crea una atmosfera única.

El mejorable control resta un pelín de disfrute a la experiencia. Pero te adaptas.

Nuestra opinión

El encanto de la Arca, la ciudad misteriosa

El estreno del estudio valenciano Anima nos ha dejado un título con sabor a clásico que mezcla sabiamente acción, exploración y saltos con una sugerente trama. A pesar de fallitos técnicos, es un título con personalidad.

Te gustará...

Más que... Robox

Menos que... NyxQuest

Total

71



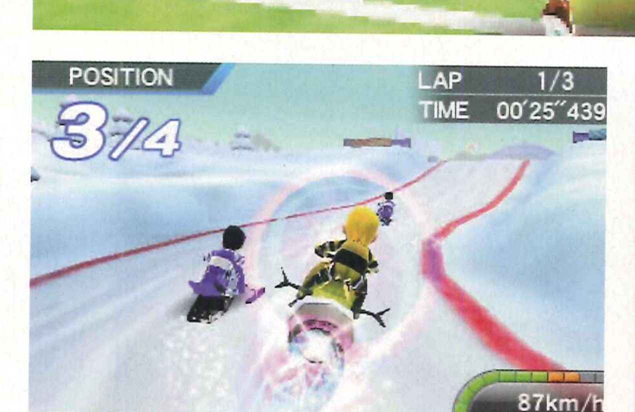


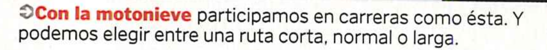
- Deportivo
- Hudson Soft
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 39,90 €
- Ya a la venta
- Argumento

Baloncesto, fútbol, tenis, sumo... conviértete en el campeón de 10 deportes distintos con un control sencillo y un objetivo: ¡divertirte!



El fútbol es uno de los deportes más divertidos del juego, aunque su mecánica sea sencillita. Prueba en multijugador.





Con la motonieve participamos en carreras como ésta. Y podemos elegir entre una ruta corta, normal o larga.



¿Veis esa bola de colores? Si añadimos suficientes a nuestra barra, podremos hacer espectaculares movimientos especiales.

Sports Island 3D

Baloncesto, fútbol, cama elástica, guerra de nieve... ¡vamos!

Tras tres entregas en Wii y una en DS, Sports Island hace también su aparición en la nueva Nintendo 3DS, apostando por una serie de **sencillas y accesibles propuestas deportivas**. Algunas de las disciplinas ya las vimos en los anteriores títulos, aunque también hay nuevos deportes. Son **diez** en total: baloncesto, fútbol, tenis, hockey sobre hielo, guerra de nieve, sumo, bolos, cerbatana deportiva, motonieve y cama elástica.

Deportes para todos

El juego ofrece una experiencia variada y de manejo fácil, aunque **algunos deportes** están mejor planteados que otros. Por ejemplo, el baloncesto funciona bien y la guerra de nieve resulta bastante original, mientras que el hockey sobre hielo no termina de cuajar por su manera de combinar el control con pad deslizante y pantalla táctil. Los bolos en cambio sí que utilizan de un modo más divertido la pantalla táctil. De todos modos, la mayoría de deportes se controlan con los botones, aunque también hay lugar para **aprovechar características como el micro**: en la cerbatana deportiva tenemos que soplar para disparar y apuntamos moviendo la consola gracias a su giroscopio. Y, más allá del control, todos los deportes tienen algo en común: su mecánica es muy sencillita y poco profunda.

En cuanto a modos de juego, estamos bien servidos: podemos seleccionar cualquier deporte en Amistoso, y en Partido aleatorio jugamos una sucesión de deportes al azar. También tenemos Campeonato, en el que jugamos al mejor de tres deportes, y Torneo, en el cual disputamos eliminatorias del evento deportivos que queramos hasta llegar a la final. Pero lo mejor es **disfrutar el multijugador**, porque en solitario quizá acabe resultando un pelín simple.

EL DATO

Jugamos con uno de los 8 equipos disponibles, o creamos el nuestro propio con el editor.



Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★
Multijugador	★★★
Duración	★

Valoración

Es una colección de minijuegos, la mayoría de ellos correctos pero sin ninguno que brille especialmente. Mejor en multijugador.

Total **69**





- Puzzle
- Square Enix
- 1 jugador
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 39,95 €
- Ya disponible
- Argumento

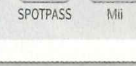
Explota todas las burbujas lo más rápido posible y consiguiendo millones de puntos. Tienes dos modos de juego: Puzzle y Desafío.





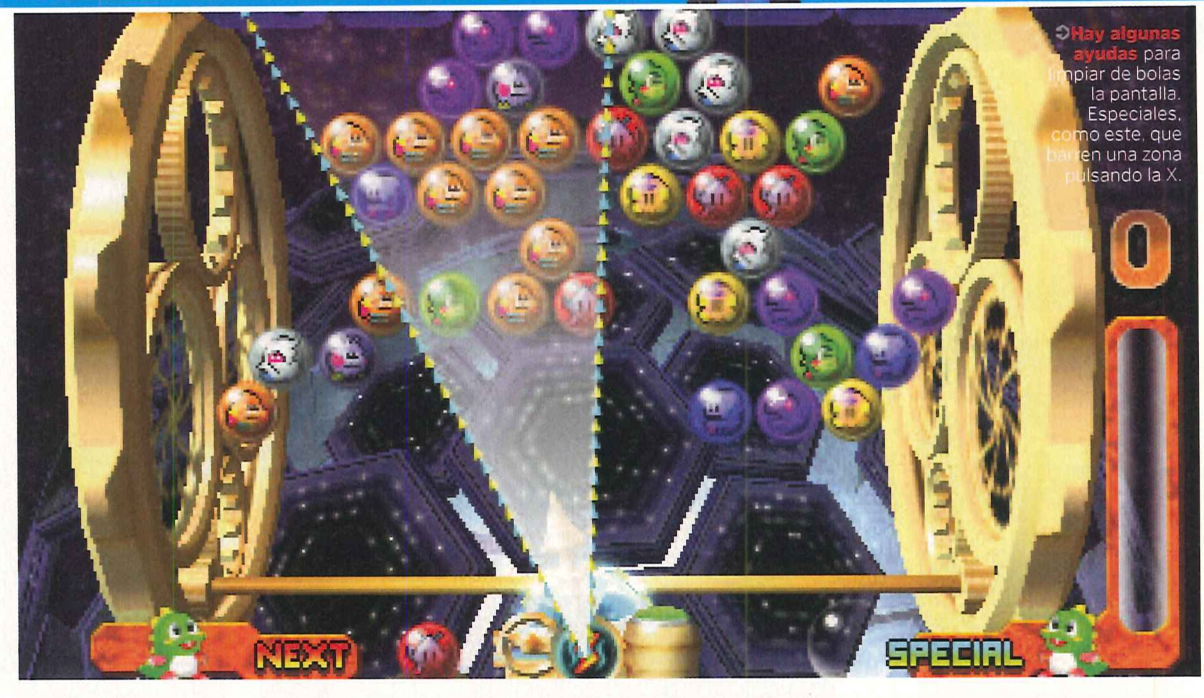




REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE

STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Hay algunas ayudas para limpiar de bolas la pantalla. Especiales, como este, que barren una zona pulsando la X.



También hay jefes finales que modifican las condiciones: en lugar de bolas, atacas con bombas y tienes un límite de tiempo.



Los diseños de nivel son muy variados y coloridos. El efecto 3D aporta profundidad a los escenarios y poco más.

EL DATO

El modo puzzle contiene 8 mundos diferentes, lo que al final suponen 88 fases en el juego.

Puzzle Bobble Universe

Un clásico reeditado para 3DS que engancha como pocos.

Puzzle Bobble Universe revive en tu 3DS uno de los **clásicos de recreativa** más adictivos y recordados de todos los tiempos. Mantiene su mecánica de siempre, basada en disparar bolas de colores que debemos juntar en la parte superior de la pantalla para hacer que exploten y nos den puntos. Si no, se llenará la pantalla y se acabará la partida. Sí, algo muy simple pero que engancha desde el primer minuto.

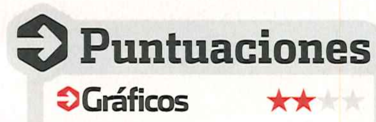
¡Un vicio tremendo!

A 3DS ha llegado con dos modos de juego. El puzzle incluye **88 fases** que tenemos que superar, y según la puntuación nos recompensarán con bonus de tiempo o con uno de los tres poderes especiales que permiten conseguir un extra de puntos y destruir más bolas de un solo golpe. Cada 10 fases tendremos enfrentamiento con un **jefe final**, que no es precisamente sencillo, pero que aporta variedad al juego: en lugar de bolas, lanzamos bombas y el combate resulta bastante más dinámico.

En el modo desafío, el tiempo apremia y tendremos que ir avanzando lo más rápido posible a través de cada pantalla. Es el modo más entretenido, pues aunque el primero es más largo, el desafío exige mucha precisión y además tiene tres modos de dificultad.

Todo esto sería ideal si no se echaran de menos algunas cosillas en esta conversión: un control táctil habría sido más preciso que los botones; más modos extra habrían sido bienvenidos; y, sobre todo, un modo multijugador con el que competir contra los amigos. Con todo, Puzzle Bobble sigue teniendo una jugabilidad única, y es largo y se puede echar una partida en cualquier momento... Pero, ¿resulta mucho más atractivo hacerlo en 3D?, ¿aporta algo? Los escenarios son más dinámicos, y poco más.

Puntuaciones



Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Actualizado para 3DS, el clásico sigue tan adictivo como siempre. Le habría venido bien alguna sorpresita, y un multijugador.



Total 73





- Carreras
- Disney Interactive
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 40,95 €
- Ya disponible
- Argumento

Rayo McQueen, Mate, Finn y sus amigos se convierten en agentes secretos, que viajarán por todo el mundo para ganar el Gran Premio.

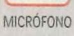

PANTALLA DOBLE


PANTALLA TACTIL


WIRELESS


CHAT


MICRÓFONO

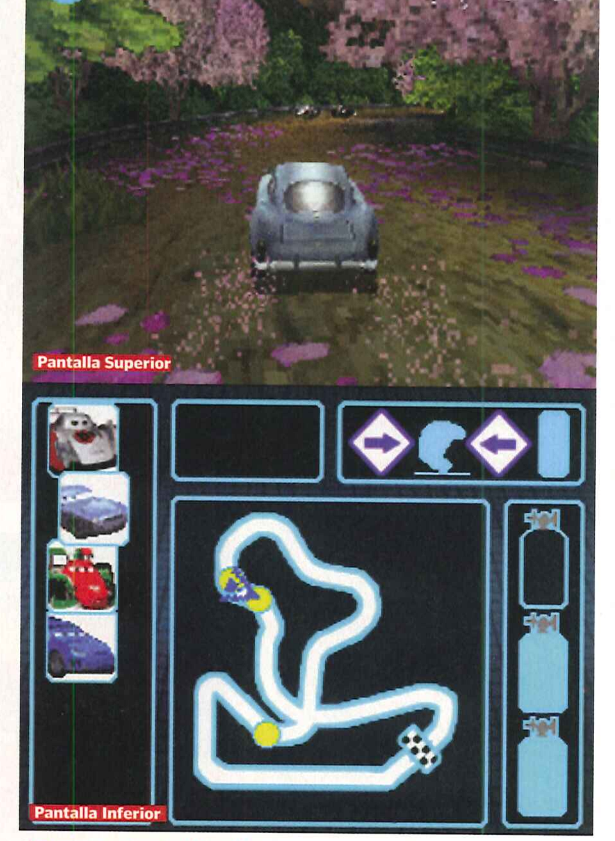

ONLINE



El campeonato mundial es un tour guiado por los lugares más reconocibles de Francia, Alemania o Japón. Oye, ¿esa torre no es...?



En las misiones debemos recoger objetos antes de que acabe el tiempo, encontrar a un amigo... y sobre todo, evitar que nos pillen.



El mapa y la clasificación aparecen abajo, junto a los nitros y la energía del movimiento especial, que se activan con los botones.

Cars 2

Los bólidos de Pixar se matriculan en la carrera de espionaje.

EL DATO

Elige entre 13 vehículos, compite en 10 copas y aspira a ganar 22 premios y trofeos.

Hasta ahora, se conformaban con ser los más rápidos del mundo, pero esta vez se han puesto al servicio de la central de espionaje C.H.R.O.M.E. para destapar la oscura trama del Gran Premio Mundial. Con esta excusa, el modo historia alterna las carreras en ciudades como **Londres, París o Roma**, con misiones de **infiltración** que casi siempre consisten en llegar a la meta sin ser detectados por los coches y focos enemigos.

Si espías, no conduzcas

El problema de estas fases es que transcurren en escenarios interiores poco espaciosos, lo que unido al **brusco control**, hace que nos choquemos con cada esquina y tengamos que recular para no quedarnos atascados entre los obstáculos.

Por eso, lo mejor es competir en las carreras, cuyas localizaciones son mucho más variadas y vistosas, gracias a unos gráficos bastante resultones y detallados para DS. La ausencia de objetos arrojables centra la diversión en los derrapes, aunque su difícil manejo es más propio de un simulador de velocidad que de un arcade para chavales.

Aun así, seguro que las voces de los personajes y el **multijugador a cuatro** con una sola tarjeta, satisfacen a los fans de la película.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

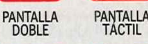
Las misiones le dan un aire aventurero, pero acaban repitiéndose y el control no ayuda. Por suerte, las carreras son más intensas.

Total **75**




- Lucha
- Namco Bandai
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en inglés
- Voces en japonés
- 40,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  Luffy, sus amigos y sus rivales se enzarzan en peleas en 2D con hasta 4 jugadores simultáneos... y usando todos sus poderes.

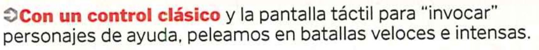







PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS
CHAT · MICRÓFONO · ONLINE



Con un control clásico y la pantalla táctil para "invocar" personajes de ayuda, peleamos en batallas veloces e intensas.






Los escenarios tienen plataformas y varias alturas. Además, salen objetos constantemente, dando un toque loco a la batalla.

Hay personajes para dar y tomar con su aspecto y combos propios basados en la serie. Los identificarás al instante.

One Piece Gigant Battle

Piratas, peleas y combos muy locos: ¡vaya batiburrillo!

Luffy y sus amigos piratas, los protas de la famosa serie de manga y anime **One Piece**, vuelven a Nintendo DS para repartir cera en un juego de lucha 2D que ofrece batallas con hasta 4 personajes a la vez en escenarios plataformeros.

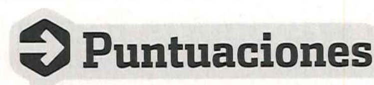
Tenemos disponibles a todos los protas: Luffy, Zoro, Franky, Ussop y otros tantos que iremos desbloqueando. Y, por si fuera poca gente en pantalla, en cada batalla contamos con **el apoyo de tres personajes** que podemos "invocar" para que hagan un ataque especial. Son un valor estratégico fundamental y hay que saber cuándo usarlos, aunque sin duda lo más importante para ganar es **dominar los sencillos controles**, con un botón para saltar, otro para atacar, otro para defenderse y el último para coger objetos. A esto le tenemos que sumar **un aspecto gráfico bastante cuidado**, con personajes y escenarios con mucho detalle y el estilo cómico y aventurero de la serie.

Pelea a tu modo

Eso sí, el abanico de combos es limitado y eso resta profundidad a las peleas. Pero esto queda suplido con los distintos **objetos de mejora**, que pueden alterar la batalla en un segundo y lo vuelven todo más caótico y divertido.

Además, el juego está bien servido de modos: el principal es el Gran Prix, con variadas misiones que van desde una pelea con varios enemigos hasta resistir durante un tiempo sin caerte de una plataforma. Pero **el multijugador, que permite cuatro jugadores,** también garantiza diversión. Así que estamos ante un juego de lucha que te encantará si te gusta la serie, y te van las peleas veloces y alocadas.

EL DATO
Puedes jugar con 20 personajes de la serie e invocar a más de 50 personajes de apoyo



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Lucha frenética y directa para 4 jugadores. Los combates no son muy profundos, pero divierten y tiene el encanto del anime.

Total **80**

Selección Wii

A la espera de nuevos movimientos tras el verano, Wii pasa el calor con propuestas frescas como Wii Play Motion.



3 CON Wii MOTION PLUS





Wii Play Motion

¡MUÉVETE! Con 12 minijuegos que aprovecha la precisión de Wii Motion Plus para multiplicar la diversión.

FlingSmash

¡REBOTA! Es esta original aventura, usas el mando como raqueta para golpear al prota.

Wii Sports Resort

LOS DEPORTES nunca se jugaron de manera más realista que en este juego. 12 pruebas para uno de los juegos más divertidos de Wii.

Plataformas



De Blob 2

THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!

Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.

Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn

Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.

Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.

Puntuación 97



Sonic Colours

SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores

Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.

Puntuación 93

Super Mario Galaxy 2

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.

Puntuación 100



Mario Sports Mix

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)

Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.

Puntuación 86



PES 2011 [P]

Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)

El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.

Puntuación 91



PGA Tour 12 Masters

EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)

Añade a Wii MotionPlus la Wii Balance Board y tendrás el juego de golf más realista del universo. Ah, y difícil.

Puntuación 86



Virtua Tennis 4

SEGA · 50,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores

El tenis más arcade apuesta por un control clásico y el uso de Wii MotionPlus sólo en algunos modos.

Puntuación 83



Wii Sports [P]

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

El juego que acompañó a Wii en su lanzamiento, ahora a precio reducido. Cinco deportes e infinitas horas de diversión.

Puntuación 92



Wii Sports Resort

Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.

12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.

Puntuación 95



WWE All-Stars

THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores

Mitos como Hulk Hogan se las ven con las estrellas actuales en la versión más exagerada y divertida del wrestling.

Puntuación 81

Deportivos



Cars 2

Disney · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Revive la trama de la peli en un juego de carreras lleno de acción: ¡dispara a los malos y llega el primero!

Puntuación 80

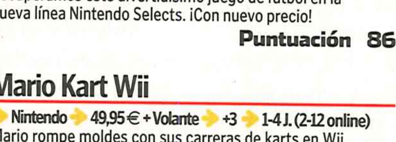


Mario Strikers Supercharged [P]

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 86





Mario Kart Wii

Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)

Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.

Puntuación 98

Acción



Call of Duty Black Ops

Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)

Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.

Puntuación 92



Conduit 2

SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)

Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!

Puntuación 88



Goldeneye 007 [P]

Activision · 39,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)

Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.

Puntuación 93

[N] Nueva entrada · [P] Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es



HÉROES A LA CARRERA

DESDE EL MES pasado podemos disfrutar en Wii de las veloces carreras de **Cars 2**. Pero en Wii se enfrenta la dura competencia de juegos de velocidad con desarrollo arcade y personajes carismáticos. Por ejemplo, **Sonic & SEGA Superstars Racing**...

Cars 2 VS Sonic & SEGA



- ▼ Carreras y pruebas de combate
- ▼ Modo para 4 jugadores offline.
- ▼ Diseño de circuitos estándar.



- ▲ Carreras y 64 eventos variados.
- ▲ 4 jugadores offline y 8 online.
- ▲ Circuitos molones de SEGA.

No More Heroes 2

Rising Star ➜ 39,95 € ➜ +18 años ➜ 1 Jugador

Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!

Puntuación 94



Super Smash Bros. Brawl

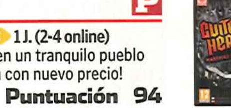
Nintendo ➜ 49,95 € ➜ +12 años ➜ 1-4 (2-4 online)

Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...

Puntuación 97

Aventura + RPG



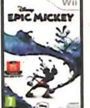


Animal Crossing **P**

Nintendo ➜ 29,95 € ➜ +3 años ➜ 1 J. (2-4 online)

Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!

Puntuación 94



Disney Epic Mickey

Disney ➜ 49,95 € ➜ +7 años ➜ 1 Jugador

Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.

Puntuación 90



LEGO Piratas del Caribe

Disney ➜ 49,95 € ➜ +7 años ➜ 1-2 Jugadores

Revive las cuatro pelis de la saga al estilo LEGO: plataformas, acción, puzles, partidas a dobles y mucho humor.

Puntuación 80



Metroid Other M

Nintendo ➜ 50,95 € ➜ +16 años ➜ 1 Jugador

Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.

Puntuación 94



Monster Hunter Tri

Capcom ➜ 49,95 € ➜ +16 años ➜ 1 J. (4 online)

Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.

Puntuación 95

Zelda Twilight Princess

Nintendo ➜ 59,95 € ➜ +12 años ➜ 1 Jugador

El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia y funciones únicas para el mando!

Puntuación 99

Varios

FlingSmash

Nintendo ➜ 64,95 € + Wii Plus ➜ +3 años ➜ 1-2 J.

Una original aventura en la que el prota es una pelota a la que golpeamos con el mando Wii Plus. Muy entretenido.

Puntuación 78

Guitar Hero Warriors of Rock

Activision ➜ 59,95 € ➜ +12 años ➜ 1-8 jugadores

La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.

Puntuación 91



Just Dance 2

Ubisoft ➜ 44,95 € ➜ +3 años ➜ 1-4 jugadores

Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.

Puntuación 75



Wario Ware Smooth Moves **P**

Nintendo ➜ 29,95 € ➜ +7 años ➜ 1-4 Jugadores

Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?

Puntuación 88

Wii Party

Nintendo ➜ 49,95 € con mando ➜ +3 años ➜ 1-4 j.

El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.

Puntuación 90



Wii Play Motion **N**

Nintendo ➜ 49,95 € con mando ➜ +7 años ➜ 1-4 j.

12 minijuegos protagonizados por los Mii que aprovechan la precisión de Wii Motion Plus. Con mando Wii Plus incluido.

Puntuación 82

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... NOSTÁLGICOS



WWE All-Stars Si crees que no quedan luchadores como los de antes, prueba con este título.



Disney Epic Mickey Un repaso por la historia del héroe, con visitas a sus cartoon clásicos.

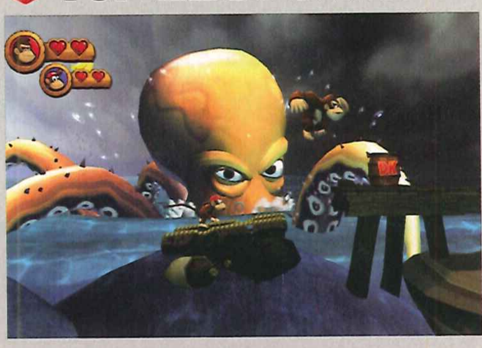


Metroid Other M Vamos a ser un poco malos: si juegas a él, añorarás los Metroid anteriores...

TOP 10

Ya van tres meses en los que el simio más famoso de los videojuegos lidera las dos listas de Wii, por encima de otros héroes plataformeros como Mickey o el mismo Mario.

TOP LECTORES



1. Donkey Kong Country .... (Igual)
2. Super Mario Galaxy 2 .... (Igual)
3. PES 11 .... (Baja)
4. Conduit 2 .... (Sube)
5. LEGO Piratas del Caribe .... (Sube)
6. Disney Epic Mickey .... (Baja)
7. Mario Kart Wii .... (Baja)
8. FIFA 11 .... (Baja)
9. Wii Party .... N
10. Cars 2 .... N

TOP REDACCIÓN



1. Donkey Kong Country .... (Igual)
2. Disney Epic Mickey .... N
3. Monster Hunter Tri .... (Sube)
4. Goldeneye 007 .... (Baja)
5. Conduit 2 .... (Baja)
6. Super Mario Galaxy 2 .... (Baja)
7. LEGO Piratas del Caribe .... N
8. WWE All-Stars .... (Baja)
9. Wii Play Motion .... N
10. No More Hero 2 .... (Sube)

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS



La infatigable DS recibe este mes, entre otros títulos, una propuesta de rol que debes probar: Solatorobo.



Cars 2



GLORIA A MATE
Corre con los personajes de la película en un arcade bonito y divertido.

Mario Kart DS



SIEMPRE EL MEJOR
Mario y sus amigos compiten en los mejores circuitos. Multijugador brutal.

Sonic & SEGA



SEGA MÁGICA
Los héroes de SEGA corren que se las pelan en este completo arcade, gran rival de Mario Kart.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

Cars 2 (N)



Disney · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jug.
Compite por todo el mundo con los héroes de la peli en carreras... ¡y supera originales fases de sigilo al volante!
Puntuación **75**

FIFA 11



EA Games · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Batman el Intrépido Batman



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación **83**

Goldeneye 007



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Tron Evolution



Disney · 40,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Vive los deportes del universo de Tron: carreras de motos, batallas de tanques, combates de disco. Y con multijugador.
Puntuación **77**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol

Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación **82**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser





Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

N Nueva entrada · P Precio económico

DUELO DE INGENIO

DOS DE LOS MEJORES juegos de puzles de DS se ven las caras. Por un lado el originalísimo **Ghost Trick**, en el que nos convertimos en un fantasma que posee objetos. Y por otro, el magnífico **Super Scribblenauts**: escribe el nombre de algo y aparece en pantalla.

Ghost Trick VS Super Scribblenauts



▲ Maravillosa estética manga.
▼ Puzle con una sola solución.
▼ Modo historia con 19 capítulos.



▼ Bonito estilo infantil
▲ Libertad para resolver puzles.
▲ 120 fases muy rejugables.

LEGO Ninjago



Warner · 40,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
La famosa línea de juguetes inspira una entretenida aventura de acción que, además, tiene un buen multijugador.
Puntuación **72**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación **90**

Solatorobo N



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación **80**

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación **92**

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... AMIGOS DEL HOMBRE



Solatorobo En este juego de rol, los protas son perros y gatos que hablan y montan en robots.



Okamiden Aquí el prota es un cánido, más en concreto un lobo con poderes divinos. Mola.



Ghost Trick Cuando el perro Missile se convierte en fantasma, sus diálogos son delirantes.

TOP 10

Por fin, Inazuma Eleven alcanza el primer puesto en vuestra lista. Lo merece, es un juegazo y desprende carisma. Por nuestra parte, estamos a tope con Dragon Quest VI.

TOP LECTORES



1. Inazuma Eleven — Sube
2. Pokémon Blanco y Negro — Baja
3. El Profesor Layton y el Futuro Perdido — Igual
4. Mario Kart DS — Sube
5. FIFA 11 — Sube
6. Pokémon Oro y Plata — Baja
7. Dragon Quest VI — Sube
8. Dragon Ball Origins 2 — Baja
9. New Super Mario Bros — Igual
10. Goldeneye 007 — Igual

TOP REDACCIÓN



1. Dragon Quest VI — Sube
2. Okamiden — Baja
3. Inazuma Eleven — Igual
4. Golden Sun Oscuro Amanecer — Novedad
5. Ghost Trick Detective Fantasma — Baja
6. Super Scribblenauts — Baja
7. Mario vs Donkey Megalío en Megalandia — Igual
8. Solatorobo Red the Hunter — Novedad
9. Zelda Phantom Hourglass — Sube
10. El intrépido Batman — Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección 3DS

El catálogo de la nueva portátil aumenta cada mes. Ya tenemos juegazos de todos los géneros en 3D.

3 APUESTAS A DOBLES

RE Mercenaries



2 DISPARAN MEJOR
Acabar con hordas de zombis es un trabajo más divertido si cooperamos con un amigo.

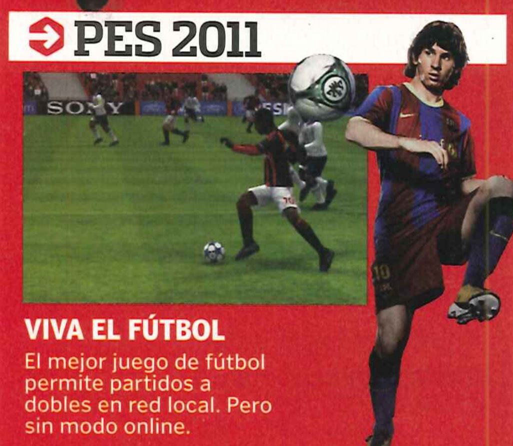
Street Fighter IV



EL PIQUE DEFINITIVO
Los combates uno contra uno de este juego, también en red local u online, son insuperables.

PES 2011





VIVA EL FÚTBOL
El mejor juego de fútbol permite partidos a dobles en red local. Pero sin modo online.

Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft → 45,95 € → +7 años → 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación 80

Rayman 3D



Ubisoft → 45,95 € → +7 años → 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación 77

Super Monkey Ball 3D



SEGA → 49,95 € → +7 años → 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación 75

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft → 45,95 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación 79

PES 2011 3D



Konami → 39,95 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación 86

Sports Island 3D (N)



Hudson → 39,90 € → +12 años → 1-4 Jugadores
Diez pruebas deportivas que aprovechan las características de 3DS... pero son muy sencillas. Mejor en multijugador.
Puntuación 69

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai → 45,95 € → +3 años → 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación 84

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei → 49,95 € → +16 años → 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación 89

Dream Trigger (N)



D3P → 45,90 € → +3 años → 1-2 Jugadores
Psicodélico juego de disparos que despliega todo un espectáculo de luces y sonido. Con modo cooperativo a dobles.
Ya disponible

Green Lantern Rise of the Manhunters (N)



Warner → 40,95 € → +12 años → 1 Jugador
Viaja por el cosmos y usa el poder de tu anillo para acabar a golpes y a disparos con los peligrosos robots Manhunters.
Ya disponible

Naruto Shippuden 3D



505 Games → 49,95 € → +12 años → 1 Jugador
El famoso ninja vuelve en una aventura de acción y plataformas con desarrollo 2D. Entretenida pero pelín repetitiva.
Puntuación 79

Resident Evil Mercenaries (N)



Capcom → 45,95 € → +18 años → 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación 83

Samurai Warriors Chronicles



Tecmo Koei → 51,90 € → +12 años → 1 Jugador
Arrasar de enemigos los escenarios tiene su encanto, y más en pleno Japón medieval y junto a personajes históricos.
Puntuación 71

Splinter Cell 3D



Ubisoft → 45,95 € → +16 años → 1 Jugador
El rey del gadget se estrena en 3DS con la versión de un clásico suyo: buen intento, buena aventura, no exijas más.
Puntuación 74

Steel Diver



Nintendo → 45,95 € → +7 años → 1-4 Jugadores
Juego de acción en el que manejamos un submarino con la pantalla táctil y movemos la 3DS para girar el periscópio.
Puntuación 79

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom → 45,95 € → +12 años → 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación 94

Transformers el Lado Oscuro de la Luna (N)



Activision → 50,95 € → +7 años → 1-2 Jugadores
Derrota a Megatron y salva la Tierra en este juego de acción en el que los Autobots usan sólo su forma de vehículo.
Ya disponible

Aventura

LEGO Piratas del Caribe



Disney → 45,95 € → +7 años → 1-2 J. (2 online)
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación 89

N Nueva entrada   P Precio económico

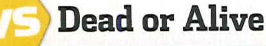
TOP 10

Estrenamos nuetras listas de 3DS con un rey indiscutible: la eterna lucha de Link y Zelda contra Ganondorf es el número 1. Y Street Fighter también triunfa...

A REPARTIR ESTOPA

DOS DE LOS MEJORES juegos de lucha uno contra uno de todos los tiempos se ven las caras en 3DS. Los magníficos combates en 2D de **Street Fighter** las peleas completamente 3D de **Dead or Alive**. Los dos molan pero en aquí sólo puede ganar uno.

Street Fighter IV VS Dead or Alive









▲ 35 bestias pardas para elegir.
▼ Efecto 3D visual correcto.
▲ Profundo, técnico, veloz...

▼ 24 elegantes luchadores.
▲ Peleas completamente 3D.
▼ Los reflejos son lo importante.

LEGO Star Wars III



Activision · 50,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Revive todas las temporadas de la serie con todos su personajes en el LEGO más largo. Y disfruta de sus minijuegos.
Ya disponible

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación 96

Varios

Bob Esponja el Garabato N



THQ · 44,95€ · +7 años · 1 Jugador
Usa el stylus para superar los más de 100 locos microjuegos ambientados en el submarino mundo de Bob.
Ya disponible

Combate de Gigantes Dinosaurios



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1 Jugador
Crea tu propio dinosaurio (carnívoro o herbívoro) y lánzate a explorar un mundo prehistórico lleno de peligros.
Ya disponible

Cubic Ninja N



Ubisoft · 45,95€ · +7 años · 1-2 Jugadores
El ninja cúbico superar 100 niveles llenos de peligros para rescatar a la princisa... ¡y le manejamos moviendo la consola!
Ya disponible

Ghost Recon



Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación 83

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación 90

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación 85

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Puntuación 73

Sims 3



Electronic Arts · 49,95€ · +12 años · 1 Jugador
Crea tu propio Sim y vive su vida usando los cómodos controles táctiles e intercambiando datos mediante StreetPass.
Ya disponible

Sudoku 3D N



Hudson · 39,95€ · +3 años · 1 Jugador
600 puzles numéricos de cuatro tipos (sudoku, hashi, akari, y shikaku). Un desafío a nuestra inteligencia en 3D visuales.
Ya disponible

TOP LECTORES

1. The Legend of Zelda Ocarina of Time N
2. PES 2011 N
3. Street Fighter IV N
4. Dead or Alive Dimensions N
5. LEGO Piratas del Caribe N
6. Nintendogs + Cats N
7. Naruto Shippuden 3D N
8. Samurai Warriors Chronicles N
9. LEGO Star Wars III N
10. Rabbids 3D N

TOP REDACCIÓN

1. The Legend of Zelda Ocarina of Time N
2. Street Fighter IV N
3. Dead or Alive Dimensions N
4. Resident Evil The Mercenaries 3D N
5. Pilotwings Resort N
6. LEGO Star Wars III N
7. Ghost Recon N
8. Super Monkey Ball N
9. Nintendogs + Cats N
10. LEGO Piratas del Caribe N

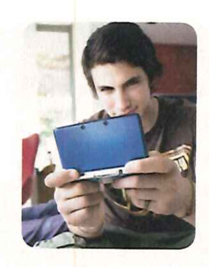
N Novedad · Sube · Baja · Igual

Nintendo eShop



La tienda virtual paso a paso

¡Ya está aquí la nueva eShop de 3DS! Y lo primero va a ser contarte todo lo que puedes hacer en ella, de la mano de una guía exhaustiva.



+info
La eShop acaba de nacer, pero ya cuenta en su catálogo con vídeos, trailers de juego, clásicos en 3D y hasta una aplicación exclusiva, la Pokédex 3D.

Estrenamos sección. El espectacular estreno de la nueva eShop nos ha dejado sin palabras (y a este paso sin crédito, porque nos lo estamos bajando todo...). Pero, ¿qué es la eShop?, ¿cómo nos movemos por ella?, ¿qué ofrece realmente: sólo juegos descargables?, ¿hay una interacción real entre los usuarios? Vamos a intentar desvelar estas incógnitas en el paso a paso que te ofrecemos a continuación. Viajaremos por los menús de la eShop explicando con detalle qué puedes hacer en cada uno. El resto de páginas lo vamos a dedicar a los estrenos más importantes de estas semanas. Recuerda que cada jueves se actualiza el menú con novedades, vídeos, trailers, estrenos de DSiWare, puntazos de la consola virtual... y que lo mejor está por llegar todavía. Por ahora, pasen y vean.



Configuración Desde aquí puedes chequear las actualizaciones disponibles, los movimientos de cuenta, los programas que te hayas descargado y la consultas de los títulos de los que has enviado críticas. Además, puedes ajustar algunas opciones como decidir si deseas notificaciones desde la eShop, compartir información de tu historial o vincular tu cuenta de Club Nintendo (recuerda que esto puede traerte interesantes ventajas). La información acerca de la eShop es perfectamente clara y comprensible.



Añadir fondos Y no precisamente de escritorio... Puedes acumular fondos, es decir recargar tu saldo, a través de una Nintendo eShop Card o bien de una tarjeta VISA/Mastercard. La propia eShop te cuenta que no podrás añadir cantidades que, sumadas a tu saldo, sean superiores a 100 Euros. La compra se realiza como en cualquier página e-commerce (nº de tarjeta, fecha de caducidad, código) y tienes tres cantidades para elegir: 10, 20 o 30 Euros. Respecto a las eShop Cards, próximamente se pondrán a la venta.



Enviar críticas

Tu opinión de los títulos que hayas jugado. No escribes un comentario libre, sino que eliges opciones en un cuestionario predeterminado: ¿a quién crees que puede interesar más, hombre o mujer?, ¿qué edad tiene la persona que ha usado más tiempo este título?, tu puntuación de 1 a 5 estrellas, ¿a qué tipo de público atrae?, ¿qué tipo de uso requiere: ligero o intenso? Tus críticas pasarán a formar parte del panel de clasificaciones.



Las críticas que envíes se añadirán a las del resto de usuarios y determinarán la clasificación de los juegos.

Títulos interesantes

Añades juegos, herramientas, aplicaciones que quieras seguir de cerca. Date una vuelta por la eShop, echa un ojo a los juegos que quieras y añádelos a la lista. Es como tener un acceso directo a la información de tus juegos favoritos.



Tener una lista de favoritos puede ayudarte para elegir después qué te vas a comprar.



Buscar programas

Estableciendo filtros para ajustar lo que quieras: plataforma, género, editor y precio. Prueba a buscar los baratos, por ejemplo, o sólo los juegos de una determinada compañía, o solo los de Game Boy Color... o todo junto. El resultado de las búsquedas puedes ordenarlos por popularidad, críticas o tiempo.



Clasificaciones

Establece un orden siguiendo criterios de grandes éxitos (recientes o todos) o de críticas (recientes o todas). Y lo hace según las críticas recibidas por los usuarios. En el último vistazo que echamos a la clasificación, por críticas, el número 1 era el vídeo del E3 de Super Mario, el 2 Ocarina of Time 3D, y el 3 Link's Awakening DX.





Tú puedes fijar el criterio para ordenar los juegos. Por críticas, por éxitos, recientes, todos... Tú mandas.



Novedades

Es ideal para ver de un solo vistazo todos los títulos recién llegados, ordenados por plataformas, y también los vídeos disponibles, que realmente aparecen muy desperdigados por la tienda. Ahora mismo hay 15 vídeos de juegos, tanto de novedades físicas como de juegos de consola virtual y DSi o incluso spots y trailers (como los avances del E3) y 20 títulos en el apartado de nuevos programas.



Los trailers y promos de próximos juegos son uno de los alicientes para entrar en la eShop.



Noticias

Centro neurálgico de la información. En este momento hay tres opciones: estrenos, opciones de pago y ¡Bienvenido a eShop! En el primero verás un listado de las últimas novedades disponibles cada semana, en el siguiente, información útil sobre las formas de pago y descarga de aplicaciones gratis, y en el tercero, el equipo de eShop te presenta la tienda y te cuenta qué tipo de cosas podrás hacer en ella.

Este mes no te pierdas...



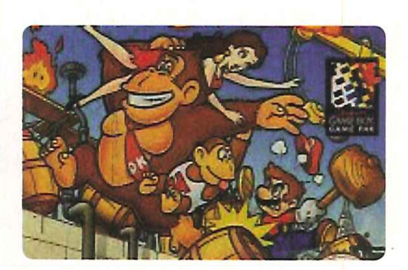
Link's Awakening

Nos gustó en Game Boy, nos enamoró en Game Boy Color y ahora vamos a rerejugarlo en la 3DS. Y tan felices.



Super Mario Land

Otro clasicazo de Game Boy que estrena la consola virtual y que ya te vamos garantizando su rentabilidad...

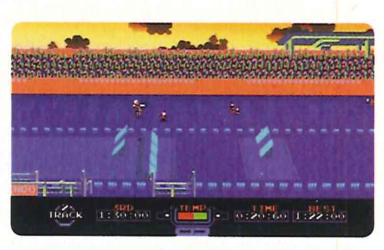


Game Boy Donkey Kong

Por 4 Euros, quién puede resistirse a rejuvenecer. Jugar este mítico de las plataformas, con Donkey, Mario es...

Tennis

Sencillo, adictivo, híperjugable, simple, flipante... en la época del híperrealismo, llega este tenis y ¡arrasa!



3D Classics: Excitebike

No pierdas un segundo en hacerte con esta revisión 3D del juego de motos, es gratis... pero se acaba.

El Top de la eShop

LLÉVATELO GRATIS

Pokédex 3D
(Aplicación)



Una espectacular base de datos para disfrutar a tope de los Pokémon de Blanco y Negro. Imprescindible.

EL MÁS BARATO

Pop Island Paperfield (2€)



No está nada mal el juego de Odenis Studio. Tres islas para surfear y volar y hasta 8 jugadores por descarga.

EL MÁS CARO

Shantae: Risky's Revenge (12€)



De momento es el que más pide por su descarga. Un DSiWare con pedigrí cuya primera entrega nos dejó impactados.

EL MEJOR VOTADO

Ocarina of Time 3D
(Ya disponible en tiendas)



La última vez que lo miramos, justo antes del cierre, tenía 1983 votos de 5 estrellas. Y subiendo...

EL QUE TIENE MÁS VOTOS

Ocarina of Time 3D
(Ya disponible en tiendas)

El nuevo Zelda hace doblete. También en número de votos es el número 1, con 2057 críticas.

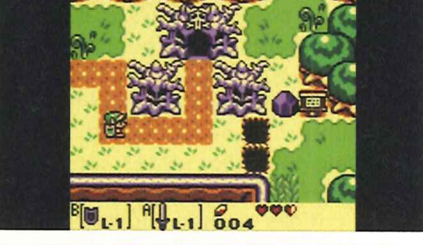
Consola virtual Precio 6 € Estreno 8/6/2011 Género Aventura Edad +7 años Jug. 1-4 Textos Inglés

Legend of Zelda: Link's Awakening DX

Regresa a nuestras vidas en su mejor momento



+info
Links Awakening DX es la versión para GB Color del original de Game Boy. Ha recibido casi 400 críticas, con 300 votos de 5 estrellas.



En 1998, tras el éxito de The Legend of Zelda: Link's Awakening para Game Boy, Nintendo reeditó el juego en una edición 'deluxe' para Game Boy Color con **una nueva mazmorra y gráficos a todo color**. Esta es la versión que podemos disfrutar hoy en nuestra 3DS.

Aunque se nota el paso de los años en los controles y el ritmo de juego, Link's Awakening conserva mucha agilidad. Sólo en unos minutos nos hemos hecho con la espada y el escudo y estamos buscando ya la segunda mazmorra. Mantiene el esquema de la saga, **alternando combates, puzles y misiones de búsqueda**, con un mapa grande y variado. La versión para 3DS deja intacto el juego de Game Boy Color, salvo por la calidad de la pantalla y la posibilidad de usar el stick.

La historia enlaza directamente con **A Link to the Past** de Super Nintendo. Link se va de Hyrule, su barco naufraga y termina en la isla de Koholint. Allí, un búho le dice que para regresar a casa debe reunir los 8 instrumentos de las Sirenas y despertar al Pez Viento, que habita en las montañas. Los gráficos y la música le ponen la guinda para que a los más nostálgicos se les escape la lagrimita.

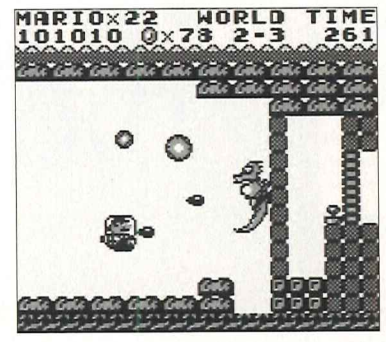




LA VERSIÓN PARA 3DS DEJA INTACTO EL JUEGO DE GB COLOR, AUNQUE PERMITE USAR EL STICK.

Consola virtual

Precio 4 € **Estreno** 7/6/2011
Género Plataformas **Edad** +7 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Super Mario Land

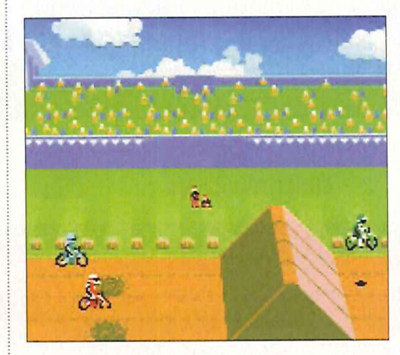
Clásico entre los clásicos de Game Boy, **Super Mario Land** repite en 3DS todo lo que ofrecía en la primera portátil de Nintendo. Si hubiera que escoger un Mario difícil de entre todos los de la saga, seguramente este estaría entre los candidatos. Las decenas de niveles que componen el juego tenían que pasarse del tirón, sin apagar la consola. Muchas veces ni la paciencia ni las pilas alcalinas eran capaces de soportar esto.

Pese a su simplicidad, los cambios entre niveles a pie, niveles submarinos y niveles en el aire y los jefes finales le dan variedad.

Valoración ★★★★☆

3D Classics

Precio 6 € **Estreno** 7/6/2011
Género Carreras **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



ExciteBike 3D

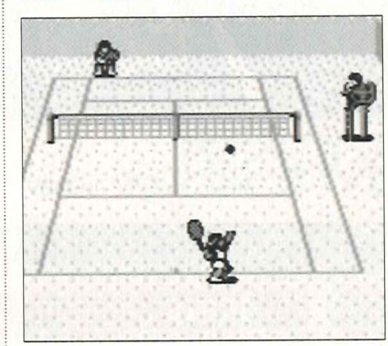
Excitebike es el primer juego descargable de la **serie 3D Classics** para la eShop. Si estuviste espabilado, lo pillarías gratis. Ahora cuesta 6 Euros. Calca el modelo del Excitebike de NES: carreras desde el lateral en las que habilidad y estrategia cuentan más que la velocidad. Los choques y las caídas incomprensibles te cargan de ira y rabia pero te obligan a seguir jugando una y otra vez.

La combinación entre **gráficos pixelados y efecto 3D** es muy interesante. También viene con editor de niveles, aunque se echa de menos mayor variedad de pistas.

Valoración ★★☆☆☆

Consola virtual

Precio 3 € **Estreno** 7/6/2011
Género Tenis **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Tennis

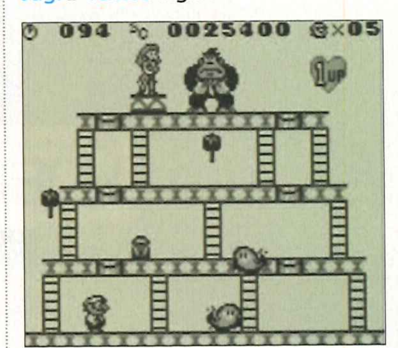
Sencillo pero adictivo. Con la cruceta nos movemos y con los dos botones damos dos tipos diferentes de golpe a la pelota. **La colocación y los reflejos** lo son todo en este juego para devolverle al rival todas las bolas que nos lance. Es uno de esos juegos de simplicidad adictiva en su época y por eso mismo ahora se sienten todavía frescos. Tiene varios niveles de dificultad y en los más altos la consola te lo puede hacer pasar muy mal.

Lo mejor: el detalle de tener a **Super Mario como árbitro** siguiendo la pelota con la mirada, sin dejar pasar una.

Valoración ★★★☆☆

Consola virtual

Precio 4 € **Estreno** 16/6/2011
Género Plataformas **Edad** +3 años
Jug. 1 **Textos** Inglés



Donkey Kong

Las peleas entre el fontanero y el gorila de Nintendo vienen de largo. Desde las recreativas y la NES, dieron también el salto a Game Boy en un juego arcade en el que Mario tiene que **esquivar los barriles que le lanza Donkey**, entre otros obstáculos y enemigos, para rescatar a la chica, Pauline.

Además de subir por los andamios y dar saltos, en este juego Mario tiene ya habilidades que veremos incluso en los juegos de ahora: desde hacer el pino y coger objetos hasta agarrarse a barras y hacer un mortal hacia atrás. Muy entretenido.

Valoración ★★★★☆

Nuestra selección



SHANTAE: RISKY'S REVENGE
Wayforward. 12 €. Acción/Av. +12
Posiblemente el mejor título disponible de DSiWare para eShop. Una aventura en 2D con gráficos maravillosos que no tiene nada que envidiar a los juegos que se venden en las tiendas.



MARIO VS. DONKEY LOS MINIS MARCHAN DE NUEVO
Nintendo. 8 €. Puzle/Acción. +3
Completo juego de puzles, enormemente variado. Su editor de niveles permite compartir tus creaciones con otros usuarios. Y atención también a su gran contenido descargable.



SURFACER +
Lexis Numerique. 5 €. Destreza. +3
Aviso importante: este juego te va a sorprender. Usas el lápiz táctil en la pantalla para hacer que una flor crezca; el objetivo es tapar toda la pantalla con flores sin que se nos rompan. Fórmula simple, y un auténtico enganche.



PLANTAS CONTRA ZOMBIS
PopCap. 8 €. Acción/Estrategia. +12
Divertidísimo juego de estrategia en el que tenemos que elegir qué plantamos en nuestro jardín para evitar que una multitud de zombis juerguistas entren en nuestra casa. Y con 20 minijuegos.



DRAGON QUEST WARS
Square Enix. 5 €. Estrategia. +3
Juego de estrategia basado en la famosa franquicia RPG. Tenemos que formar un equipo con los clásicos monstruos del juego para librar batallas. 1-4 jugadores y compatible Wi-Fi.



GO SERIES IVY THE KIWI? MINI
Gamebridge. 5 €. Plat./Acción. +3
Juego de plataformas en el que pintamos lianas bajo los pies del pájaro protagonista para hacer que salte, avance o retroceda. Tiene 50 niveles y gráficos geniales.

DSiWare


Toda la actualidad del mundo de los videojuegos
HOBBYNEWS.es
¡te vas a enterar!
La ACTUALIDAD antes que nadie
VIDEOREPORTAJES únicos de producción propia
ENTREVISTAS inéditas
EXCLUSIVAS mundiales, AVANCES, REVIEWS
Los FOROS más activos
Y mucho más: concursos, premios...
BLOGS
Nuestro equipo mucho más cerca
Comenta tus opiniones con los redactores de las revistas de videojuegos más vendidas
Vanessa Carrera
Redactora jefe de E-girl
Francisco Delgado
Director de Micromanía
Manuel del Campo
Director de Hobby Consolas
Javier Abad
Subdirector de Hobby Consolas
Daniel Quesada
Redactor de Hobby Consolas
José Luis Sanz
Director de Hobbynews.es
Sonia Herranz
Directora de Playmanía
Oscar Díaz
Redactor de Hobbynews.es
Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción
NOS APASIONAN LOS VIDEOJUEGOS ¿Y A TI?
Por los expertos de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Egirl y Micromanía
ADEMÁS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

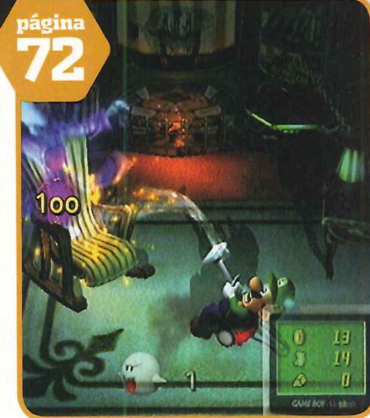
I Love Nintendo®

página 68

El cumpleaños de la GBA

Se cumple el décimo cumpleaños de Game Boy Advance, y lo celebramos recordando los 10 mejores momentos que nos ha dado la consola.

página 72



10 estrenos de primera

O sea, 10 juegos primorosos, que salieron a la venta el primer día que sus consolas respectivas y arrasaron en las listas de ventas.

Retro Review: Zelda A link to the Past

Es tiempo de Zelda, así que por qué no completar el homenaje con uno de los vips de la saga.

página 70



página 74

10 juegos de cine de terror

Lo que no quiere decir que den miedo, aunque algunas de las propuestas que hacemos son más de terror que de cine. Échalas un vistazo, hombre.

El túnel del tiempo

Si alguna vez te habías preguntado cómo era el mundo Nintendo hace 5, 10 o 15 años, aquí tienes las respuestas. Un viajecito en el tiempo que hacemos por el mismo precio de la revista...





página 76 **10 Preguntas a... Masachika Kawata, productor de Resident Evil**

10 cosas por las qu

Se cumplen 10 años desde que Nintendo lanzó la primera Game Boy Advance. Este es nuestro homenaje a la máquina con la que la Gran N consolidó su liderazgo portátil.

Game Boy Advance

Lanzada el 21 de marzo de 2001 en Japón y el 22 de junio del mismo año en Europa. Alimentada por dos pilas y con pantalla LCD sin retroiluminación.



1. Clásicos de 16 bits

Aunque su procesador era de 32 bits, la arquitectura de GBA estaba diseñada para ofrecer juegos en 2D, y fue la primera portátil que recreó perfectamente las experiencias que habían ofrecido las consolas de sobremesa de 16 bits. Por sus circuitos corrieron remakes de obras maestras de esa edad dorada. Clásicos de SNES como Super Mario World o Zelda A Link to the Past lucían de manera increíble. Y también hubo conversiones de Megadrive, como los Shining Force o el mismísimo Sonic.





2. La fiebre Pokémon

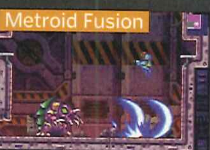
El fenómeno nació en Game Boy, pero en GBA la fiebre se elevó varios peldaños. Pokémon Rubí y Zafiro fue la tercera gran aventura Pokémon, y presentó 386 criaturas, batallas 2 vs. 2 y gran detalle gráfico. En GBA también disfrutamos de la versión Diamante, de los remakes de Pokémon Rojo y Verde de Game Boy, y del inicio de la nueva subsaga Pokémon Mundo Misterioso con las entregas Equipo de Rescate Rojo y Azul.

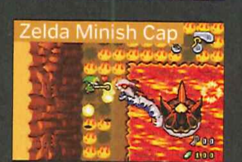
3. Nuevas entregas de grandes sagas

Desde el día de lanzamiento de la consola disfrutamos de F-Zero Maximum Velocity y Castlevania Circle of the Moon. Y es que en GBA íbamos a jugar muchas nuevas entregas de las mejores sagas. Zelda también volvió, pero el retorno más celebrado fue el de Samus, renacida con Metroid Zero Mision y Metroid Fusion. Pura magia 2D. Eso sí, Mario no tuvo nuevos plataformas en GBA, aunque sí remakes de sus aventuras de NES y Super Nintendo.









4. Multijugador ¿inalámbrico?

Además del cable para conectar 4 consolas, Nintendo lanzó un adaptador inalámbrico que permitía jugar en red local. Compatible con unos 20 juegos, fueron los remakes de Pokémon Verde Hoja y Rojo Fuego en 2004 los que le dieron mejor uso: 40 jugadores podían reunirse e intercambian Pokémon o combatir. El adaptador se vendió en un pack con este juego y por separado.



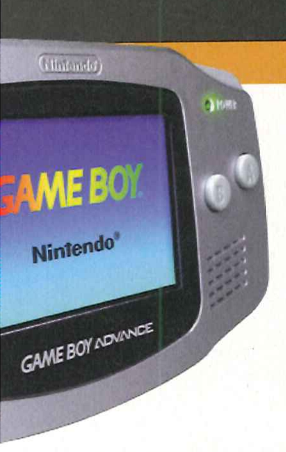
5. Las ediciones especiales

La primera GBA ya tuvo ediciones especiales, pero fue la SP, mucho más popular por su magnífico diseño, la que se convirtió en la consola con más ediciones de la historia. Además de una enorme gama de colores hubo GBA SP de Mario, Zelda, Final Fantasy, Metroid, Bob Esponja, varias de Pokémon... Algunas, como la edición Pikachu exclusiva de Toys'r'us, están cotizadísimas.





...e amamos la GBA



Game Boy Advance SP

Segunda versión de GBA, con pantalla retroiluminada y batería recargable. Lanzada el 14 de febrero de 2003 en Japón y el 28 de marzo en Europa.



6. Compatibilidad con Game Boy y Game Boy Color

Con Game Boy Advance, Nintendo estrenó la retrocompatibilidad en sus consolas: en ella reproducíamos los cientos de juegos que había en el mercado para sus predecesoras, Game Boy y Game Boy Color. Vale, los cartuchos de GB sobresalían de la ranura de la nueva consola, pero se jugaban la mar de bien.





7. La línea Classic NES

La apoteosis del videjuego clásico llegó con el lanzamiento de esta línea, compuesta por versiones perfectas de los más grandes juegos de NES. Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Zelda II, Metroid, Pac Man, Bomberman, Donkey Kong o Castlevania. Las obras maestras que marcaron para siempre la evolución de los videojuegos.


Castlevania


Zelda II


Metroid


Super Mario Bros.

8. Creó sus propias sagas



En GBA nacieron sagas que han continuado en otras consolas. En 2001 se editó Advance Wars, juego de estrategia con 4 entregas posteriores. En 2003 disfrutamos de Wario Ware Inc., el primer juego de microjuegos de Wario. Y en 2004 llegó Mario VS. Donkey que, aunque se inspiraba en el juego Game Boy Donkey Kong, inició una nueva franquicia hoy muy popular.


Advance Wars


Mario vs Donkey


Wario Ware Inc.



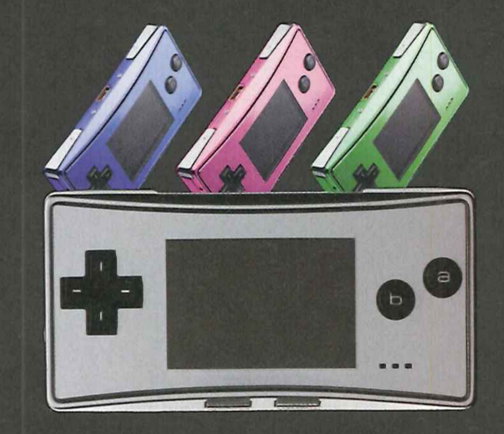


9. Interacción con GameCube

Gracias al cable Link, títulos como Final Fantasy Crystal Chronicles y Zelda Four Sword Adventures permitían usar la portátil como un mando con pantalla (¿te suena?). Además, Nintendo lanzó el Game Boy Player que, conectado a GameCube, permitía reproducir los juegos de GBA en la tele.

10. Game Boy Micro: su reencarnación

Ya en 2005, con DS en el mercado destinada a ser la nueva reina de las portátiles, Nintendo lanzó Game Boy Micro, la última versión de GBA. Con unas medidas de 50 x 101 x 17,2 milímetros y sólo 40 gramos de peso, esta minijoya era compatible con todos los juegos de Advance. Qué maravilla...



RETRO REVIEW

¿Estás jugando **Ocarina of Time** en 3DS? Descubre ahora el magistral Zelda que le precedió en Super Nintendo.

- Aventura
- Nintendo
- Super Nintendo
- 1991
- 9.990 ptas/60€
- 1 Jugador
- Disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Nos sumerge en una aventura que parece no terminar nunca, con una jugabilidad inmensa".
NOTA: GENIAL

Si te quedabas atascado podías visitar a adivinos para que te ayudasen en el juego.

Los gráficos de esta entrega son los primeros con efectos como luces y sombras.

The Legend of Zelda A Link to the past

En SNES, la leyenda brilló a tal altura que se convirtió en mito.

A **Link to the Past** es uno de los máximos referentes de la historia dorada de la época de los 16 bits de Nintendo. Considerado, junto a **Ocarina of Time**, como una de las entregas más profundas y complejas de la serie, el que fue tercer Zelda es espacial por muchos motivos.

Una leyenda gigantesca

La tercera entrega de la saga de Link y Zelda revolucionó el mundo de las aventuras de acción por su longitud y profundidad. Fue el primer cartucho de SNES que contó con una capacidad de 8 megas, aprovechados para recrear dos escenarios gigantescos: El mundo de la Luz y el Mundo Oscuro, inmensas mazmorras -13 en total- con diferentes pisos en cada una de ellas, algo inédito en aquellos primeros años de la década. Esta entrega es además la primera precuela que hizo Nintendo, situada siglos antes de la aventura original de NES, y su argumento narra como un joven Link debe enfrentarse a Ganon, rescatar a la Princesa Zelda (que aparece ya en los primeros minutos de juego) y devolver la paz al Mundo oscuro, liberando el poder de la Trifuerza.

El equipo de trabajó tenía muy presente la majestuosidad del argumento a la hora de crear una aventura enorme: cientos de secretos, personajes secundarios con pequeñas misiones, una soberbia banda sonora y los gráficos que crearon la imagen actual que tenemos de los personajes y todo su universo.

Entrega canónica

Pero lo mejor de todo es que su mezcla de combates en tiempo real, exploración y aventura divierte como el primer





El bosque donde se encuentra la Espada Maestra es uno de los escenarios más recordados por los fans de la serie.



La Princesa Zelda aparece en los primeros minutos de juego y hasta la mitad de la aventura no se mete en verdaderos problemas.

Mazmorras para dar y tomar

La aventura se divide en dos mundos (luz y oscuridad) y cuenta con 13 extensas mazmorras. En ellas debes recuperar primero los pendientes de los sabios, y luego rescatar a las doncellas atrapadas en los cristales que dan el poder a Ganon y a Aghanim.



TODOS LOS ELEMENTOS QUE HACEN GRANDE A ESTA SERIE NACEN AQUÍ

día, con puzle sofisticadísimos y un sinfín de posibilidades de acción gracias al amplio inventario de Link. Este juego sentó las bases para entregas venideras, con escenarios y diseños de niveles claves para entender la prodigiosa aventura de Ocarina of Time.

Quienes crecieron con este Zelda (como la hija de Robin Williams) aún sienten escalofríos cuando recorren sus mazmorras, ¡no puedes (ni debes) perdértelo!

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Se trata de un juego que marcó a toda una generación, y uno de los mejores de toda la serie.

En Super Nintendo se editó en inglés. En GBA sí nos llegó en castellano, pero más tarde.

Nuestra opinión

Imperdonable no jugarlo

Fue el primer Zelda con dos mundos para explorar, con una historia profunda, repleto de retos, una música maravillosa... todo en él lo hace digno de ser (re)descubierto.



Nota 95

5 Datos



4,61 millones de copias se vendieron en todo el mundo. El éxito de crítica fue aún mayor. En 2006, Entertainment Weekly lo eligió mejor juego de la historia.



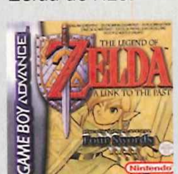
¡Mario sale en el juego! Es un cameo: su cara aparece en un cuadro. Fue la primeras de varias referencias cruzadas entre las grandes obras de Miyamoto.



Nintendo Power publicó a lo largo de 1992 un manga de 12 entregas inspirado en el juego, obra del maestro Shotaro Ishinomori.



La banda sonora, obra (cómo no) de Koji Kondo, se publicó en Japón en dos CD. El primero tenía todos los temas del juego, y el segundo los del primer Legend of Zelda de NES.



En 2003 llegó a Europa la versión de para GBA... ¡en castellano! Era obra de Capcom y compartía cartucho con **Zelda Four Swords.**

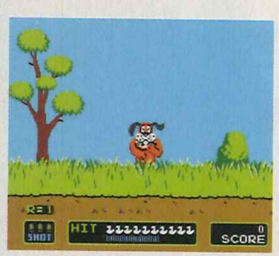
Los 10 estrenos

¿Eres de los que se compraban cada nueva consola el primer día de lanzamiento?

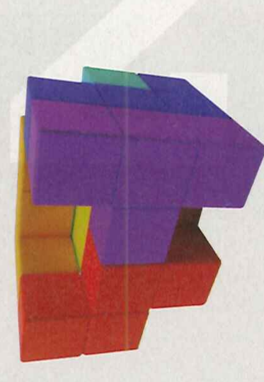


DUCK HUNT
NES (1987)

Los japoneses estrenaron sus Famicom (NES para nosotros) con **Donkey Kong, Donkey Kong Jr. y Popeye** en 1983, tres de los arcades más populares de los años 80. En Europa, en cambio, disfrutamos de los míticos **Super Mario Bros.** y **Duck Hunt**, cuyo objetivo era disparar a todos los patos que revoloteaban por la pantalla. Cuando fallábamos, un simpático perro salía a hacernos burla. Si tuviésemos la NES Zapper a mano...

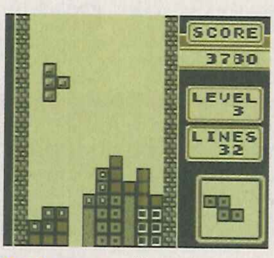


Duck Hunt fue un juego de pistola muy divertido, que compitió en éxito con el venerado Mario Bros.

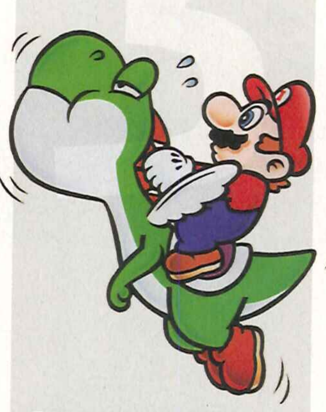


TETRIS
GAME BOY (1990)

Los packs occidentales de Game Boy incluían esta versión del famosísimo puzle que rompió moldes en ordenador y recreativa. Una mecánica tan sencilla como encajar bloques diferentes (los famosos tetraminos) para destruir líneas a medida que iban cayendo desde arriba, pronto se reveló como el puzle más adictivo de todos los tiempos. **Super Mario Land** fue el complemento perfecto para consolidar el éxito de Game Boy.

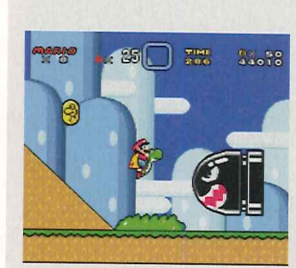


Tetris en su versión original; sin duda, el gran reclamo de GB. Aún hoy, muchos siguen jugándolo.



SUPER MARIO WORLD
SNES (1990)

Se incluyó como parte del pack en Japón, EEUU y Europa, y para muchos, incluido Miyamoto, sigue siendo el mejor Mario de la historia. La variedad de sus 96 niveles, los nuevos poderes (esa capa voladora) o su innovador modo cooperativo para dos, fueron un soplo de aire fresco para el género de plataformas. Además, supuso el debut estelar de **Yoshi**, en el que podíamos montar para zampar frutas y enemigos.



Super Mario World no fue un Mario más, sino una revolución de jugabilidad y diversión en 16 bits.



SUPER MARIO 64
NINTENDO 64 (1996)

Desde aquella pantalla de título que nos dejaba estirar el rostro de Mario a nuestro antojo, nos adentramos en una dimensión desconocida hasta la fecha. Por primera vez, podíamos explorar un inmenso mundo 3D, en busca de 120 estrellas rodeadas de enemigos, puzles, carreras contrarreloj, fases de vuelo... Desde entonces, todos miramos a **Mario 64** como el gran referente de las plataformas 3D.



Super Mario 64 volvió a dar un espectacular giro a la forma de jugar: nacían las tres dimensiones.



GAME & WATCH GALLERY 2
GB COLOR (1998)

El blanco y negro (verde y gris, más bien) de Game Boy se tiñó de color con este recopilatorio de las clásicas **Game & Watch**, con las que Nintendo se inició en el mundillo de los videojuegos en 1980. Esta edición incluía los juegos Chef, Parachute, Helmet, Donkey Kong o Ball, donde teníamos que hacer malabares con tres bolas. El otro protagonista del reducido catálogo inicial de GBC fue la conversión **Tetris DX**.



Game & Watch G2 nos trajo el sabor de las primeras 'handhelds' de Nintendo, y lo hizo a todo color.



s más grandes

os son los grandes títulos que salieron junto a la máquina... ¡y arrasaron!



F-ZERO GB ADVANCE (2001)

Las carreras futuristas de **F-Zero: Maximum Velocity** ilustraron el salto a los 32 bits portátiles. Gracias al Modo 7, recorríamos circuitos con una gran sensación de velocidad, mediante rotaciones y escalados rapidísimos. Además, incluyó el primer multijugador para cuatro de GBA, que nos permitía competir con un solo cartucho. Se estrenó junto con **Super Mario Advance** y el adictivo **Kuru Kuru Kururin**.



F-Zero regresó a los tiempos de SNES con unos gráficos muy parecidos y un ritmo frenético.

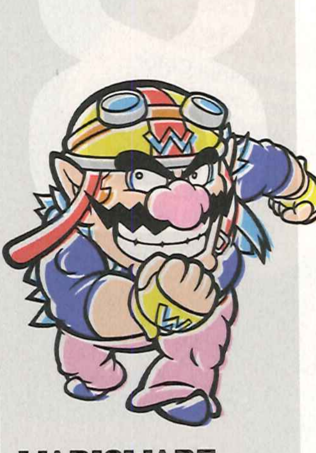


LUIGI'S MANSION GAMECUBE (2002)

Mario cedió a su hermano el honor de inaugurar consola en solitario... y tembloroso. Linterna en mano, explorába una mansión encantada llena de habitaciones, tesoros y fantasmas, a los que debíamos atrapar con una aspiradora. Si Luigi nos metió el miedo y la risa floja en el cuerpo, las aguas cristalinas de **Wave Race: Blue Storm** reflejaron la capacidad técnica de GameCube.

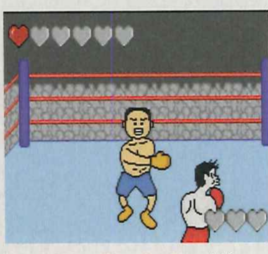


Luigi's Mansion era una divertida parodida de Los Cazafantasmas... con un héroe bastante cobardica.



WARIOWARE TOUCHED! DS (2005)

Wario Ware Touched! fue el juego más original de la primera hornada de DS. Aprovechaba la revolucionaria pantalla táctil y el micrófono como nadie, a través de 200 microjuegos tan surrealistas como provocarle estornudos a una nariz o tirar de un rollo de papel higiénico. También había 30 minijuegos de mayor duración, como Pyoro T o el hombre volador, al que guiábamos a base de soplidos. Una locura.



WarioWare Touched también incluía microjuegos nostálgicos, como este homenaje a Punch-Out.



ZELDA TWILIGHT PRINCESS Wii (2006)

Aparte del imbatible **Wii Sports**, incluido con la consola, los más jugones se pillaron esta épica aventura, en la que Link se transformaba en lobo para recorrer el Reino Crepuscular y pararle los pies a Zant. Los sensores de movimiento permitían usar mando y nunchakko para pescar o apuntar con el arco. Además, fue el primer Zelda que apareció en dos consolas a la vez: Wii y GameCube.



Twilight Princess retomó una estética más madura y oscura, después del colorido Wind Waker.



STREET FIGHTER IV 3DS (2011)

Apenas lleva unos meses pegando fuerte, y aunque también hemos disfrutado de **Pilotwings Resort** y **Nintendogs + Cats**, los grandes protagonistas del lanzamiento de 3DS han sido Ryu, Chun-Li y compañía, en esta cuidadísima edición 3D. A la gran cantidad de luchadores, movimientos y escenarios, sumadle un online de lujo, un original sistema de peleas vía Street Pass y... ¡muchos Hadouken!



Super Street Fighter IV es uno de los juegazos de 3DS, tanto a nivel técnico como en opciones.

10 juegos de cine... de terror

Juegos basados en películas ha habido muchos, pero vamos a quedarnos con los no aptos para cardíacos... ¡cine (y versiones) de miedo!

¿Viste Hellraiser?
La compañía Color Dreams comenzó el desarrollo de un juego de NES inspirado en la peli de horror de los 80 **Hellraiser**. Pero nunca llegó a estrenarse.

1



Tiburón

NES. 1987. LJN Nos sumergíamos en los fondos marinos... para acabar con el feroz tiburón disparando arpones como si fuera un shooter.

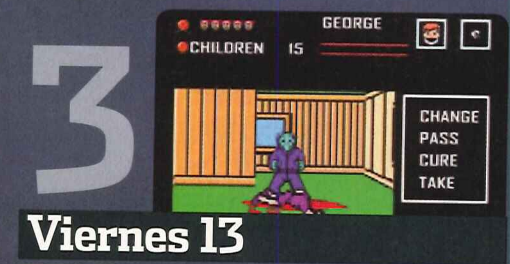
2



Cazafantasmas

NES. 1988. Activision Recorríamos la ciudad subidos en el Ecto 1 y parábamos para atrapar algunos espectros. Repetitivo era un rato.

3



Viernes 13

NES. 1989. LJN En esta mezcla de aventura y acción explorábamos Cristal Lake en busca de Jason... ¡con un control realmente aterrador!

4



Pesadilla en Elm Street

NES. 1990. LJN Un juego de plataformas y acción frenético, aunque también con fallos de control. El estudio que lo desarrolló: ¡Rare!

5

Gremlins 2

Game Boy. 1991. Sunsoft Gizmo (el Gremlin bueno y un poco repipi) era el prota absoluto de un plataformas cortito pero apañao.

6



Alien 3

SNES. Probe. 1993 Un gran juego de acción y exploración en el que acabábamos con cientos de aliens... Sí, vale, en la peli sólo había uno.

7

Drácula

SNES. Sony. 1994 La peli de Coppola inspiró una especie de Castlevania en el que Jonathan Harker usaba un cuchillo en lugar del látigo.

8



Frankenstein

SNES. 1994. Sony Otro clon de Castlevania en el que manejábamos al monstruo y al doctor. Pero estaba todo un poco mal hecho.

9

Haunted Mansion

GameCube. 2003. High Voltage Vale, la peli de Eddie Murphy era de risa, pero la verdad es que en el juego cazar fantasmas molaba.

10

Ju On

Wii. 2009. Rising Star Una pena: la adaptación de la peli nipona La Maldición, prometía, pero resultó una aventura corta y mediocre.



El túnel del tiempo

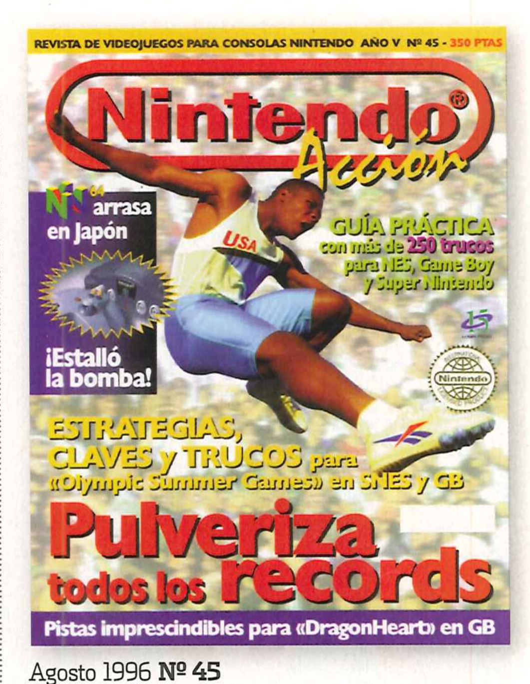
Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Agosto 2006 **Nº 165**



Agosto 2001 **Nº 105**



Agosto 1996 **Nº 45**

HACE 5 AÑOS

Una de Piratas... y cuenta atrás de Wii

A mitad de julio, nos poníamos a tope con la nueva DS Lite. En un super reportaje descubríamos por qué era la consola más buscada atendiendo a 5 poderosas razones: diseño, tamaño, batería, pantallas y juegos... Wii seguía en situación de 'hype', como se dice ahora. Bombardeábamos con su forma de juego y futuros bombazos, desde Sonic a Smash BROS. Las reviews eran patrimonio de DS y Game Boy Advance. Para la primera, New Super Mario BROS. DS, Big Brain Academy y Los Piratas del Caribe 2, que se llevaron la portada con un Sparrow espectacular; y para la Game Boy, Final Fantasy IV y Megaman 6.



Smash Bros. ya empezaba a dar guerra como título más deseado para Wii

Final Fantasy IV traía el gran clásico del RPG a la GB Advance.

HACE 10 AÑOS

Oro y Plata... y los precios en Euros

Pues sí, haced memoria: empezábamos a dar los precios en pesetas y Euros en la guía de compras. Así teníamos 60€ para los de N64, 66 para los de GBA y 36 para los de GB. O sea que Tony Hawk, la estrella de ese mes, salía con un 96 y a 66. Recordaréis este número porque avanzábamos 50 títulos nuevos que se habían presentado en el E3 para GC y GBA. ¿Ejemplos? Animal Forest, Donkey Kong Racing, NBA Courtside, Eternal Darkness, Luigi's Mansión, Advance Wars, Batman Vengeance... Más cosas, empezaba la Harrypotter manía, los coches hacían su mejor carrera en GBA, y avanzábamos los nuevos Oracle of Ages/Seasons para GB Color.



GT Advance, de THQ, llegaba pisando fuerte a la Advance: brooom.

Junto a Zelda, conocimos a otros personajes: Nayru, Maple y Veran..

HACE 15 AÑOS

Olympic Games... y especial de trucos

Lo primero es lo primero. Nintendo 64 seguía en plena efervescencia: el 23 de junio llegaba a Japón... y nosotros ya la teníamos en la redacción. Y con los calores de agosto se nos llenaron las mesas de Pitufos, toda una moda de entonces, y de proyectos tan originales como Freak Boy, de Virgin, que nunca llegamos a ver en N64. Entre las escasas novedades, destacaba Worms, una idea genial y un pedazo de juego. ¿Y la portada? Una superguía de un juego deportivo cargadito de pruebas que te destripábamos para batir todos los records. Aunque para record, el especial de trucos que venía a continuación, con más de 250 claves, estrategias y secretos para NES, GB y SNES.



Olympic Games nos hizo pulverizar todos los records.

Worms se convirtió en el juego del verano, un prodigio de diversión.

10 Preguntas a... Masachika Kawata

Es productor de Resident Evil Mercenaries 3D y Revelations, así que está en boca de todos.



El estreno de RE Mercenaries y la fiebre que vivimos con Revelations, son la excusa perfecta para hablar en exclusiva con su inquieto productor.

1 Entonces fue usted quién probó primero la 3DS en Capcom...
No, no fui yo. Personas de máximo en nivel tuvieron el primer contacto con la consola, y después otros pocos miembros de R&D la "tocaron" antes que yo.

2 Vaya, entonces ¿cuándo empezó el concepto de Mercenaries?
En cuanto vi el hardware de 3DS. Tras comprobar el increíble efecto 3D, su capacidad de procesamiento me inspiró para crear Resident Evil en 3DS.

3 Al inicio, ¿qué imaginó hacer con el juego? ¿Pensó en un nuevo episodio o en la secuela de 4 y 5?
Quería crear una nueva "etiqueta" para las series. Además, para incorporar las características de 3DS en la saga, puse especial atención en utilizar todas las funcionalidades de la consola.

4 ¿Qué necesita un juego 3D?
Para enfatizar la vista 3D, introdujimos un sistema que cambia el punto de vista de 3ª a 1ª persona cuando apuntas. Trabajamos a fondo el equilibrio de la visión 3D, y tuvimos que definir qué importancia le dábamos al efecto 3D. Cree que tuvimos éxito al crear sólidos gráficos, que no cansan demasiado los ojos del jugador.

5 ¿Qué opciones online tendremos en Mercenaries?
Si te conectas a Internet, podrás jugar en cooperativo con otros jugadores aunque estén muy lejos de ti.

6 ¿Hay algún tipo de conexión entre Mercenaries y Revelations?
En términos de la historia, no; sin embargo, en el proceso de producción, desde luego nos ha hecho aprender un buen número de técnicas y el 'know-how' de trabajar con la máquina. El equipo ha podido conectar y transferir sus conocimientos de Mercenaries a Revelations.

7 ¿Puede ser el juego mejor de la consola hasta la fecha?
Aparte de los gráficos, nos divertiremos con la fiereza de la acción. Permite realmente una experiencia de juego completa que utiliza las funciones 3D. Tenemos nuevos tracks de música y se ha introducido un sistema de habilidades que no se había visto en ningún Mercenaries. No tendrás bastante aunque lo juegues mucho tiempo.

8 De los títulos iniciales de 3DS, ¿qué juego le gustó más?
Street Fighter es el título de lanzamiento que más me ha llenado, y para Capcom ha sido un orgullo lanzarlo. Nintendogs+Cats es también un juego genial, del que no te cansarás. Yo lo estoy jugando ahora.

"MERCENARIES PERMITE UNA COMPLETA EXPERIENCIA DE JUEGO QUE UTILIZA A FONDO LAS FUNCIONES DE 3DS."

9 ¿Cómo describe RE Revelations?
Es un survival horror, que se centra en Jill Valentine como personaje principal. Contiene nuevas zonas, nuevos personajes y nuevos enemigos. Es una historia totalmente original que se centra más que ningún RE en una atmósfera de terror.

10 ¿Entonces es un nuevo episodio en la saga? ¿Finalmente tendrá modo cooperativo?
Desde luego será un nuevo episodio. Confío en que Revelations se convertirá en un juego épico y que los nuevos personajes ofrecerán más de lo que esperáis, dando forma a una historia irresistible de la que no os podréis desenganchar. Como queremos una experiencia "de miedo", no está hecho para el modo cooperativo.

Sus juegos

- Resident Evil 5
- Resident Evil: Darkside Chronicles
- Resident Evil: Umbrella Chronicles
- Resident Evil 4
- Dino Crisis 3
- P.N.03
- Resident Evil
- Onimusha: Warlords
- Dino Crisis 2
- Dino Crisis
- Resident Evil 3: Nemesis
- Mega Man 8: Anniversary Edition



Pensamientos divertidos

Masachika Kawata no se corta normalmente a la hora de hacer declaraciones. Por eso le salen cosas muy divertidas o muy sorprendentes; he aquí algunas de esas perlas.

"Como parodia, sería divertido hacer Biohazard Fitness. Ahora en serio, el mercado en Japón se ha vuelto muy hardcore. Algo como Biohazard Fitness ampliaría el mercado, y cualquier cosa que abra más el mercado es bienvenida para mí."
Leído en Softpedia.com

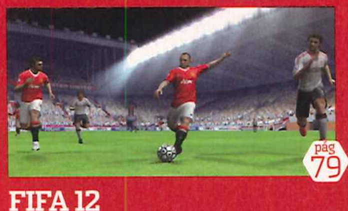
"Para ser honesto, tenía mi propia impresión acerca de los occidentales: que eran flojos y se la pasaban sentados en sofás."
Leído en Levelup.com

"Será muy difícil y por ahora no pensamos en hacer un Resident Evil 6..... Pasarán más o menos unos 8 años para que hagamos un Resident Evil 6."
Leído en Nintendo Power



Los fondos 3D aportarán mayor profundidad a los clásicos combates, creando intensos contrastes de luz.





pág 79
FIFA 12



pág 81
BEN 10



pág 81
CRUSH 3D



La historia contará la venganza de Jiro, líder del clan Oboro, tras ser traicionado por un amigo.



La fiel katana nos será de gran ayuda, pero pronto aprenderemos a dominar los nuevos movimientos.



3DS ACCIÓN SEGA 23 DE SEPTIEMBRE

Shinobi 3D

El ninja de las recreativas exhibirá en 3DS su nueva galería de artes... marciales.

Primer Contacto

Los que más llama la atención es la enorme variedad de movimientos y el buen ritmo de la acción. El estilo de juego se mantiene fiel al arcade de 1987, pero su estética gana mucho con esos fondos y perspectivas 3D.

Joe Musashi, protagonista del primer **Shinobi**, triunfó a finales de los ochenta con un beat'em up de avance lateral, que muchos descubrimos en la Consola Virtual de Wii. Sin embargo, la saga no había vuelto a estrenar aventura en una consola de Nintendo desde 2002, en GBA.

Un "musashito" muy ágil

Por eso, será un honor volver a saltar por los tejados, escalar paredes y ejecutar poderosas técnicas de combate para eliminar a un nuevo clan de bandidos. En esa ocasión, controlaremos a Jiro Musashi, padre del ninja original, que hará gala de numeroros ataques acrobáticos para acumular combos y multiplicar su puntuación. Cuanto más tiempo aguantemos sin llevarnos un sopapo, antes rellenaremos nuestra barra especial, lo que nos hará más fuertes y rápidos en combate.

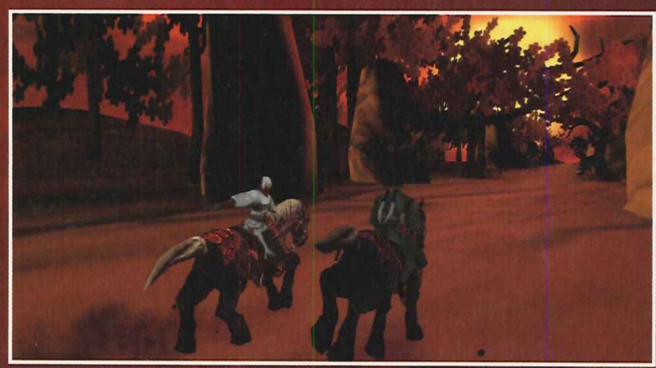
La pantalla táctil servirá para activar magias en plan Naruto, y aunque la mayoría de los niveles seguirá su tradicional desarrollo de acción 2D, estos se alternarán con desafíos especiales diseñados con profundidad 3D. Ya sea galopando entre los árboles o "surfeando" a través de las aguas, tendremos que esquivar los obstáculos mientras nos zafamos de los enemigos. Todos estos entornos lucirán una estética muy japonesa, con atardeceres a contraluz, montañas nevadas o naves espaciales, donde no faltarán los jefes.

Otro de sus puntos fuertes será la conexión StreetPass, que permitirá desbloquear extras y mapas retro, en los que jugaremos en la piel de Joe, como en los viejos tiempos.

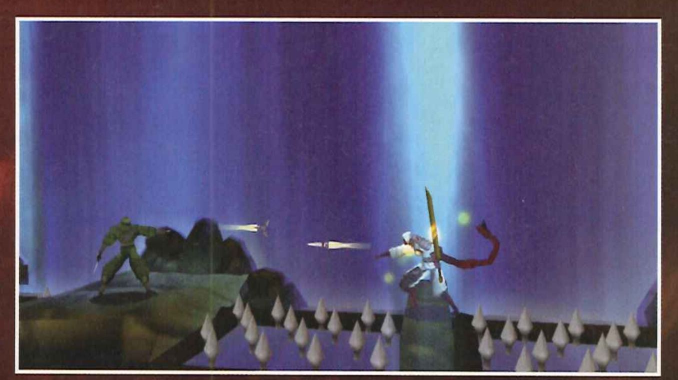
En definitiva, dos generaciones ninja unidas por los maestros de Sega.

Primera impresión

- El rollo arcade de la vieja escuela.
- Sus gráficos pintan algo sosetes.



Las carreras a caballo serán en 3D, y requerirán tener buenos reflejos.



La estética del juego es más bien oscura, con tintes de Okamiden.

CADA UNO A SU BOLA

FIFA 12 trasladará los puntos fuertes de cada crack en la vida real; Kaká interpretará los desmarques de sus compañeros mejor que otros.

La profundidad del efecto 3D nos facilitará las cosas a la hora de calcular espacios "reales" para efectuar pases o lanzar tiros a puerta.

3DS · FÚTBOL · EA · OTOÑO

FIFA 12

El fútbol más completo alcanzará su cúspide de realismo y precisión en Wii y 3DS.

Más de 500 equipos con licencia oficial, inteligencia mejorada, controles adaptados, gráficos pulidos al máximo... Cada año, EA se supera con un nuevo FIFA, pero esta vez, va a jugar en un campo nuevo para la franquicia: el de 3DS.

El Pichichi de las opciones

Empezando por Wii, nos encontramos con el modo Carrera, que tendrá en cuenta la moral de los jugadores, el estado de forma en el campo o la posición en la liga. El nuevo Regate de Precisión nos permitirá controlar el balón como nunca, y el Regate Táctico añadirá más estrategia al juego.

Respecto a 3DS, habrá partidos 11 contra 11 y en la calle, un modo Pro completísimo, entrenamientos y más de 50 torneos auténticos. Además, podremos elegir entre 8 ángulos de cámara, dirigir los tiros en la táctil y conectarnos mediante SpotPass para actualizar las listas mundiales. PES... ¡a ver cómo superas esto!

Primera impresión

- **Todas sus licencias oficiales.**
- **3DS se ha quedado sin online.**



La adaptacón a 3DS no será una simple conversión. Las funciones de la consola marcarán la diferencia, como la cámara del jugador, que reproducirá distancias en 3D.



Las físicas del balón, los modelos de los jugadores y sus animaciones se están cuidando especialmente, tanto dentro del campo como en los partidos callejeros.



3DS ➲ CARRERAS ➲ D3PUBLISHER ➲ OTOÑO

Ben 10 Galactic Racing

Porque también hay héroes con "carrera".

Cómo sería un Mario Kart ambientado en el universo de Ben 10? Por primera vez, vamos a poder comprobarlo en Wii, 3DS y DS, a través de 25 circuitos distribuidos en varios planetas. Las pistas estarán repletas de saltos, atajos y omni-nodos, que nos otorgarán habilidades alienígenas tan eficaces como el turbopropulsor.

Aparte de un Grand Prix frenético, lo más interesante será el multijugador para cuatro, aunque sería una pena que no incluyese online... En cualquier caso, la fórmula huele a diversión garantizada, sobre todo para los fans de la serie de animación.

Primera impresión

- **La cantidad de circuitos/pilotos.**
- **Veremos si la fluidez acompaña.**



➲**La sensación de velocidad** es bastante convincente, y en 3DS podría ser un digno rival para el inminente Mario Kart.



➲**Ben podrá convertirse** en 15 pilotos diferentes, y uno de ellos será un alienígena desconocido llamado Fasttrack.

CARNÉ DE MUTANTE

Ni el B1, ni el B2... Ben tiene el carné B10, que le permite transformarse en varios personajes con sus propios coches y habilidades.





3DS ➲ PUZLES ➲ SEGA ➲ SEPTIEMBRE

Crush 3D

Verás los problemas desde otra perspectiva.



Uno de los puzles de plataformas más ingeniosos de los últimos años está a punto de ver la luz en 3DS. Nuestra misión será guiar a Danny a través de un mundo en el que nada será lo que parece.

Primero, caminaremos por un clásico nivel 2D, pero de pronto, un muro insalvable nos bloqueará el camino, y descubriremos que la única forma de avanzar es... pasándolo todo a una vista 3D. Así, podremos expandir y contraer el escenario mediante un pisotón mágico para saltar entre perspectivas. Os podéis imaginar lo bien que encaja esta idea en la pantalla de 3DS.

Primera impresión

- **Una explosión de originalidad.**
- **¿Incluirá suficientes niveles?**



➲**Pasar de una visión plana** a una 3D será la clave de la solución, pero también habrá que saltar con destreza.



➲**El apartado gráfico** y los niveles se están rediseñando para ofrecer un acabado más sólido, colorido y fluido.

Próximo número

¡¡LLÉVATE EL REGALO DEL VERANO!!

¡La lata de Zelda!

Con cada revista, una práctica lata decorada con Ocarina of Time y pensada para que guardes tus juegos favoritos de DS o 3DS, o lo que quieras.



¡NO TE PIERDAS ESTE FENOMENAL REGALO!

Sólo con Nintendo Acción, a la venta el próximo 15 de agosto.



¡Guarda tus juegos favoritos o lo que quieras!

*Juegos no incluidos

¡NUEVA INVASIÓN ZOMBI!

R.E. Revelations



Y si lo de la lata es una bomba, espérate a ver qué tema ultrasecreto te desvelamos dentro de la revista. Sí, todo sobre... REVELATIONS.



NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

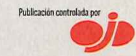
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

12

www.pegi.info

NINTENDO 3DS

ESTE VERANO, VIVE LA LEYENDA DE ZELDA

"THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"



COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

NUEVO ENTORNO GRÁFICO EN 3D

CONTROLES MEJORADOS

CONTENIDO ADICIONAL

WWW.LEGENDOFZELDA.ES



Imagen 2D de un juego en 3D

Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en **www.nintendo3ds.es**